+Disk Amiga

AMIGA • CD-32 CD-ROM • PC

DREAM

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

Septembre 1996 - n°32

Internet : quel fournisseur choisir ?

Une méga sélection d'utils et de jeux !

Le CD sur coupon
Une top sélection et des Mo de maps pour Worms !

Jeux : Legends, Kick off 96, Black viper...

Actualités : La première carte 3D pour Amiga arrive !

Labo : Turbo print v4.1, faites bonne impression

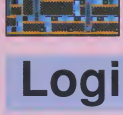
Soluces : les lecteurs répondent aux lecteurs - En pratique : programmation ARexx et Amos, configurez votre machine pour Internet, apprenez à gérer vos icônes... - Labo : Adorage, Photogenics 2... - Démos : les news de la scène

L 2306 - 32 - 38,00 F

Mensuel - 12 Scan - 266 FL - 11,80 FS - 277 FB N°ISSN 1259-1165

Domaine Public Amiga - 10 Frs la disquette !

Commandez 8 disquettes et choisissez 2 disquettes gratuites en plus !
Commandez 15 disquettes et choisissez 4 disquettes gratuites en plus !



JEUX

J034 - Dynamite Warrior's : Jeu d'arcade pour 1 à 4 joueurs. Grâce à des bombes, frayez-vous un chemin et tuez vos ennemis. *(1) (2) (3).*

J036 - Happy Monsters : Jeu de plate-forme. Ramassez tous les objets sans être capturé par les monstres. *(1) (2) (3)*

J039 - Ice Runner : Jeu de plate-forme qui se déroule dans un décors glacial. Il faut récupérer les fruits en évitant les ennemis. *(1) (2).*

J047 - Ambassador 2.0 : Jeu de type Machine à Sous. *(3).*

J075 - PucMan World's : Une excellente adaptation du plus célèbre des jeux vidéo. *(3).*

J076 - Klondike III : Le fameux jeu de réussite. 4 Mo et disque dur obligatoire. Nombreuses cartes optionnelles au catalogue. *(3).*

J098 - Santa & Rudolph : Suspendu à un ballon, il faut ramasser les cadeaux et les livrer au destinataire. *(1) (2) (3).*

J116a&b - Chaneques : En 2 disquettes. Il faut utiliser les qualités des trois personnages pour déjouer les pièges et parvenir vivant à la sortie de chaque tableau. *(1) (2) (3).*

J189 - Suicide Machine : Des ennemis arrivent en masse devant vous... Visez et tirez aussi bien pour récupérer les munitions. *(1) (2) (3).*

J201a&b - Wally World : Jeu de plate-forme en 2 disquettes où il faut aider Wally a passer diverses épreuves... *(1) (2) (3).*

J203a&b - Xerion : Le but est de protéger votre ville des attaques aériennes. Distribué en 2 disquettes. *(1) (3).*

J206 - Zaxxon : Adaptation Amiga d'un Top 1 à l'époque des machines 8 bit. *(1) (2) (3).*

J211a&b - Hyperace : Course de voitures pour 1 à 4 joueurs sur 12 circuits. Distribué en deux disquettes. *(3).*

J212 - GlassBack 2 : Jeu de plate-forme. Vous devez monter et ramasser toutes les étoiles. Bien entendu vous êtes pourchassé. *(1) (2) (3).*

J215 - Galleons : Jeu de bataille navale très amusant pour deux joueurs. *(2) (3).*

J216 - Morthal Kumquat II : Un jeu de baston très sympa pour deux joueurs. *(1) (2) (3).*

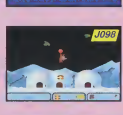
J220 - Duck Blast : Jeu de tir dans lequel il faut abattre les canards qui passent, mais les munitions sont limitées. *(2) (3).*

J221 - Duck Dudgers : Jeu d'arcade dans lequel il faut ramasser le maximum de légumes et fruits... *(1) (2) (3).*

J222 - Knotty : Jeu de réflexion dans lequel il faut reconstituer un puzzle. Le nombre des déplacements est limité. *(3).*

J223 - Powerolds : Jeu d'arcade. Vous dirigez un vaisseau en gravitation et devez détruire toutes les météorites qui risquent de vous percuter. *(3).*

J224 - Torque : Le but est de survivre et de détruire toutes les armes d'une base spaciale conquise par les ennemis. *(3).*



DIVERS

FDS 2466a&b - Pack Antivirus : Compilation des versions les plus récentes des antivirus disponibles en Freeware & Shareware. (VirusZ, II, etc...). Le contenu de ce pack est mis à jour régulièrement. *(2) (3).*

FDS2702a&b - Datatypes Collection : Deux disquettes. Une importante collection de datatypes permettant d'importer sur l'Amiga des données en provenance d'autres machines ou applications. *(3).*

FDS2915 - BlitzBank v2.15 : Excellent utilitaire de gestion de comptes bancaires. Locale et documentation Française. Démo limitée. Disque dur requis. *(2) (3).*

FDS - 2863a,b,c,d&e - Term v4.6 : Si vous avez un modem, Term est tout simplement le meilleur logiciel de communication disponible dans le DP. Locale en Français. Disque dur requis. *(2) (3).*

FDS2940 - Quiz v4.11 : Générateur de questionnaires à choix multiples pilotable à la souris et utilisable par des enfants. Version Française. Disque dur requis. *(2) (3).*

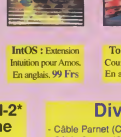
FDS2471 - ABackup v5.11 : La version la plus récente de cet excellent utilitaire de sauvegarde du disque dur en version Française. Un outil indispensable. *(2) (3).*

FDS2704 - ShapeShifter v3.5 : Emulateur Mac qui ne nécessite pas d'extension hardware. Requiert au minimum un 68020, 4 Mo de mémoire en Workbench 2.1+ et un disque dur. Locale en Français. *(2) (3).*

FDS2941 - Delltracker v2.24 : Le plus puissant player de modules. Presque universel. Disque dur requis. *(2) (3).*

Compatibilité :
(1) = A500/2000 - Kickstart 1.2 ou 1.3 avec 1 Mo de mémoire.
(2) = A500+/600/2000 équipé du Kickstart 2.04+ et 1 Mo de mémoire
(3) = A1200/4000 équipé du Kickstart 3.0/3.1.

Logiciels - Jeux - Périphériques



AsimCDFS v3.6
Version Française
490 Frs

Blitz Basic v2.1.1
Version Française
420 Frs

PPaint v6.4
Version Française
390 Frs

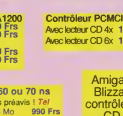
Turbo Calc 3.5
Version Française
490 Frs

Souris 3 Boutons
400 DPI
149 Frs

SurfSquirrel
Interface SCSI-2
A600/1200 **790 Frs**

IntOS : Extension Intuition pour Amos.
En anglais. **99 Frs**

Touring Car...
Course de voitures.
En anglais. **119 Frs**



Carte Accélératrice A1200
Blizzard 1230-IV **1.490 Frs**
Blizzard 1260 **4.890 Frs**
Options :
Copro 68882 50 Mhz **690 Frs**
Contrôleur SCSI-2 **790 Frs**

Contrôleur PCMCIA/ATAPI
Avec lecteur CD 4x **1.199 Frs**
Avec lecteur CD 6x **1.499 Frs**

Modem USR - Sportser Vf
33.600 livré avec pack logiciel PC **1.390 Frs**
6x-Net en option : **139 F**

Lecteur CD-ROM SCSI-2* PIONEER 4X Externe
+ Alimentation & câbles +
Aminet 13 en cadeau
1.190 Frs
* contrôleur SCSI requis

Option avec ce lecteur:
AsimCDFS 3.6 VF **+390 F**

Disque dur SCSI-2*
- 1.2 Go - 3"1/2 Quantum externe : **2.290 Frs**
livré avec les câbles et l'alimentation.
Disques durs IDE (nous consulter).

Mémoire SIMM - 60 ou 70 ns
Tarifs révisables sans préavis ! *Tel*

4 Mo	249 Frs	16 Mo	990 Frs
8 Mo	490 Frs	32 Mo	1.990 Frs

Amiga1200 + Pack Magic + HD170 + Blizzard 1230-IV + 10 Mo de RAM + contrôleur CD1200 + lecteur CD 4X + 2 CD-ROM en cadeau : **6.990 Frs**

Divers

- Câble Parnet (CDTV)	119 F
- Câble Sernet (CD32)	199 F
- Câble SCSI 50/50 ou 25/50	95 F
- Ext. mémoire A1200 nue	490 F
- Guru ROM V6	340 F
- JoyPad Pro A1200 /CD32	169 F
- Joystick Cruiser	99 F
- Photogenics v2.0 CD	799 F

Jeux

- Alien Bread 3D AGA	219 F
- Breathless AGA	249 F
- Fears AGA	212 F
- Gloom Deluxe ECS/AGA	212 F
- WatchTower AGA	212 F

Free Distribution Software

82 rue de Sailly, Boîte Postale 134
59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX
Ouvert du Lundi au Vendredi de 9h à 18h.
Fax : 20.82.17.99 E-mail : freedi1@ibm.net

Tél : 20.02.06.63

Aminet Set 3

Zoom CD 2

Fun Clips

Anime Babes

Textures Heaven I & 2

Mods Anthology

Aminet 13

Amiga Utilities 2

NFA Vol. 2

CD Developer 1

3D Images

3D Objects

1078 Weird Textures

Oh Yes More Worms

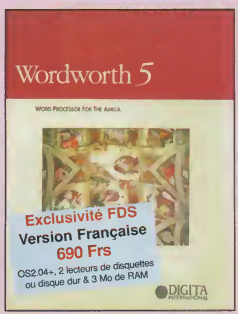
C 64 Vol 2

Magic Publisher

MagiWorkbench Enhancer

Workbench Designer

Compilation d'utilitaires, jeux, etc..., en Français. La plupart sont utilisables directement depuis le CD-ROM.



BON DE COMMANDE A RETOURNER A : FREE DISTRIBUTION SOFTWARE
Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX
OU A FAXER AU 20.82.17.99

Désignation des articles et/ou numéro de référence des disquettes : _____

Nombre total de disquettes : _____ x 10 Frs _____ F
Total CD-ROM,et/ou matériel _____ F
Forfait de transport OBLIGATOIRE : Disquettes, CD-ROM & Petits périphériques : 34Frs_____ F
Lecteur CD-ROM - Disque Durs - Modem : 80 Frs / Amiga & Moniteurs : 100 Frs
Port supplémentaire autres pays CEE & DOM TOM : 24 Frs / Moniteur, Amiga, périphériques nous consulter. _____ F
Catalogue DP complet (4 disquettes) = 20 Frs (ou 30 Frs sans commande) _____ F
MONTANT TOTAL A REGLER PAR CHEQUE OU MANDAT A LA COMMANDE _____ F
( ) Carte VISA/EUROCARD | | |

Dream est édité par Posse Press, SARL au capital de 120 000 francs, 21 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.
Directeur de publication :
Romain Canonge
Tél : (16-1) 48 87 54 69
Email : 100420.2600@compuserve.com
Directrice de la rédaction :
Christine Robert
Tél : (16-1) 48 87 57 30
Email : 100567.3345@compuserve.com
Responsable publicité :
Hélène Blondel
Tél : (16-1) 48 87 53 15
Assistante de direction:
Valérie Ambrosio
Tél : (16-1) 48 87 60 11
Secrétaire générale :
Anna Vincent
Abonnements et VPC uniquement entre 9h30 et 12h30 :
Tél. : (16-1) 48 87 60 11
Télécopie : (16-1) 48 87 51 23
Rédaction
Tél : (16-1) 48 87 57 30
Email : 100567.3344@compuserve.com
Secrétaires généraux de la rédaction :
Geoffroy Marty
(100567.3343@compuserve.com)
Stephan Schreiber (seph@club-internet.fr)
Rédacteur stagiaire : Eric Cappannelli
Ont collaboré à ce numéro :
Stéphane Anquetil, Olivier Duval, Vincent Oneto, Rod, Yann Serra.
Directeur artistique :
Pierre-Yves Roudy
Tél : (16-1) 48 87 52 95
Email : 100567.3343@compuserve.com
1re rédacteur graphiste :
Catherine Paire
Illustrateur :
Weg
Fabrication
Photogravure : L.C.A.G.
Impression : Berger-Levrault graphique, route Villiers St Etienne, 54200 Toul.
Marketing-presse :
Distrimédia, Toulouse.
Diffusion : MLP
Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : n°75364
Représentants légaux :
Romain Canonge, Francis Poulain.
Associés principaux :
Romain Canonge, Francis Poulain, Christine Robert.
Droits de reproduction : tous droits réservés. Copyright 1996. Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo de Dream pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. L'envoi de tests, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées, appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

EDITO

Bon, ben voila, ça devait arriver : Dream a perdu du poids. Seize pages de moins en deux mois, Weight watchers est ridiculisé à vie et Clémentine Célorié peut retourner faire quelques "bidi-bidi" sur les plages bretonnes avant d'obtenir ce résultat. On ne va pas épiloguer sur le sujet, vous savez ce que c'est, le marché qui rétrécit, tout ça... Bref, ça ira mieux demain.
Remarquez, vous n'y perdez pas grand chose : les plus observateurs d'entre vous auront déjà noté que la partie rédactionnelle de Dream n'a presque rien perdu - à peine deux ou trois pages de moins, c'est pas la mort.
Quoi d'autre ? Ah oui : la Dreamette est revenue de vacances toute bronzée, Yann Serra est parti se faire couper les cheveux à la base aérienne de Luxueil-les-Bains, et Eric Cappannelli le remplace provisoirement, parce que... parce que bon, il le remplace provisoirement, hein, là non plus, on ne vas pas épiloguer.
Et à part ça, hé ben ça va, s'il s'passe quelqu'chose, on vous le dira.
La Rédaction

DISQUETTES - PAGE 6

Elle est bonne.

Et en plus elle est bonne !

ACTUALITES - PAGE 10

Les premières cartes graphiques 3D arrivent, les 68060 imminent sec... L'actualité se porte bien, merci.

PLEINS FEUX - PAGE 15

Ce bon gros Dr. Kittel a trouvé d'autres cartons à pousser, d'autres étagères à ranger... Chez qui ? Mais chez Pios, bien sûr !

Bonne pios !

AVANT-PREMIERE - PAGE 24

Bon, d'accord, deux jeux en preview, ça ne fait pas beaucoup... Mais quels jeux, mazette, quels jeux !

Enigma.

JEUX - PAGE 26

L'Amiga est-il un émulateur de Mégadrive ? On pourrait le croire en voyant Black viper. Heureusement, Legends et Kick off '96 relèvent largement le niveau.

Legends.

ASTUCES - PAGE 30

Les "messages dans la bouteille" prennent une ampleur monstre, c'est bon signe. Quant aux "trucs et astuces", ils ne s'en sortent pas mal non plus.

ESPACE LECTEURS - PAGE 34

Ciné, Bd et musique sont dans un bateau... Lequel tombera à l'eau ?

DEMOS - PAGE 36

Les dernières productions de la scène sont là et bien là. C'est chouette, non ?

Mazette !

CD-THEQUE - PAGE 38

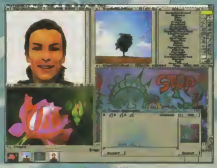
Quoi de neuf du côté des CD-Roms ? Du bon et du moins bon, mais pas mal de bon quand même. Enfin y'a les deux, on peut chosir.

DOMAINE PUBLIC - PAGE 40

L'actualité du logiciel (presque) gratuit... Le shareware est toujours aussi productif, ça fait plaisir à voir.

LABO - PAGE 42

Turboprint, Adorage et Photogenics 2 : un labo essentiellement logiciel pour bien entamer la rentrée.



Bisous, Lilline.

Bons plans P.60

Abonnement P.61

Dream's bootik P.62

Dream's market P.65

EN PRATIQUE - PAGE 48

Système, logiciel, 2D, ARexx, Amos, les 10 lignes... Ne venez plus nous dire que vous ne savez pas utiliser votre Amiga après ça !

FORUM LECTEURS - PAGE 64

Anna (se) tape vos petites n'annonces et la Dreamette répond à votre courrier... C'est le Forum lecteurs, quoi.

Disquette fournie

Nous recevons de nombreux courriers et appels de lecteurs qui nous accusent de ne pas nous occuper assez d'eux (!) : les pauvres sont encore en Workbench 1.3, et constatent mois après mois, que la plupart des logiciels des deux disquettes Dream n'est pas compatible avec leur système…

C'est malheureusement inévitable. Nous faisons tout notre possible pour ne léser personne, mais n'oublions pas que le Workbench 1.3 va bientôt fêter son dixième anniversaire… C'est un système vieux, qui fait figure de dinosaure comparé au système 3.1 actuel. En fait, le Workbench 1.3 est maintenant carrément obsolète, et les choses ne vont pas aller en s'arrangeant. Plus aucun développeur ne supporte le 1.3 - à part ceux qui programment en *Amos* ou en *Blitz Basic*, ces langages étant presque aussi vieux que le 1.3 lui-même ! Bientôt, ce sera au tour du système 2.0 de tomber dans l'oubli. C'est normal, on n'y peut rien : c'est le progrès.

Système	Kickstart	Workbench	Machine type
2.00	36	36	A3000
2.04	37	37	A500+
2.05	37	37	A600
2.1	37	38	A500+ ou A600
3.0	39	39	A1200, A4000
3.1	40	40	A1200, A4000

De nos jours, la version minimum du système encore supportée est la 2.04, alias Workbench 37, telle qu'on la trouve sur les Amiga 500+ et les Amiga 600. Ben tiens, puisqu'on en parle, un petit tableau récapitulatif sera sans doute le bienvenu (voir ci-dessus).

Ce tableau résume les différentes versions du système, et celles du Kickstart (la Rom) et du Workbench (l'interface graphique) correspondantes.

Le système 2.0 de l'A3000 n'existe officiellement plus. Le système 2.05 est similaire au 2.04, à ceci près qu'il inclue la gestion des polices vectorielles (Compugraphic). Le système 2.1 quant à lui correspond exactement aux précédents en ce qui concerne le Kickstart ; seul le Workbench est différent, car localisable et incluant *CrossDOS*. Tout A500+ ou A600 peut donc "causer la France", la seule condition étant de se procurer les disquettes Workbench 2.1. Enfin, le système 3.0 est apparu avec les premières machines Aga. Il fonctionne sur n'importe quel Amiga (Rom et Workbench), mais n'offre bien entendu 256 couleurs que sur les A1200 et A4000.

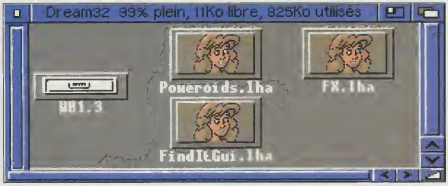
Un kit "Système 3.1" est actuellement en vente dans toutes les bonnes charcuteries (entre 700 et 800 francs - voyez nos publicités). Il en existe plusieurs "versions", adaptées à chaque modèle d'Amiga, du 500 au 4000. C'est un achat à envisager sérieusement si vous désirez continuer à profiter de nos merveilleuses disquettes…

Poweroids (1 Mo chip, 68020+)

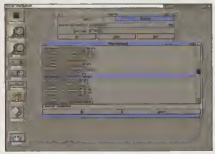
Vous rappelez-vous - en fait, avez-vous jamais connu - ce jeu amusant du nom d'*Asteroids* ? Il mettait en scène un vaisseau spatial perdu dans un champ de météorites, et dont le seul espoir de survie était de démolir, à l'aide de son laser, les célestes roches… Aujourd'hui, cela paraît futile, mais à l'époque, ce jeu fit l'effet d'une véritable bombe, au même titre que *Pac man* ou *Galaga* !

Après Asteroids, Poweroids…
A quand Hémoroids ?

Hé bien tenez-vous bien (tenez-vous mieux !) voici un *Asteroids* remis au goût du jour. Non ? Ben si, c'est comme j'vous l'dis, ma pauv'dame, ah la la, on vit une ben drôle d'époque, et en plus, demain, il va pleuvoir. Ici, jusqu'à quatre joueurs peuvent participer, si vous disposez de l'adaptateur joystick adéquat, et un mode "bataille" leur permet de s'affronter dans des combats acharnés. Et le plus beau de tout, c'est que cette merveille fonctionne en multitâche : vous pouvez faire une partie de *Poweroids* pendant que *Wordworth* imprime la lettre pour votre grand-mère !



La disquette Dream32 dans toute sa splendeur.



Sherlock Holmes à la rescousse !

FindItGui (Wb 2.04+)
"Mais où est donc passé ce #@!?-1# de fichier ?" Si vous vous posez souvent cette question, *FindItGui* est là pour vous aider à y répondre. Cet outil indispensable explore les méandres de votre disque dur, disquettes ou Cd, à la recherche de vos fichiers égarés. C'est tout simple, mais croyez-moi, cela vous rendra de nombreux services !
Ce programme utilise les bienfaits de la bibliothèque bgui.library, laquelle est fournie dans l'archive.

FX (Wb 3.0+, 68020+, Mui)
Vous trouvez que votre Workbench manque singulièrement de son ? Pas de problème, *FX* va vous arranger ça... Cette Commodité intercepte de nombreuses fonctions de la Rom et assigne à chacune un son de votre choix : par exemple, un bruit d'explosion chaque fois qu'une fenêtre est ouverte, ou bien un *"Ah que coucou"* quand une disquette est insérée... Tous les formats de fichiers sonores (8svx, Wav, Aiff, Sunau...) sont supportés, pour peu que vous ayez le datatype correspondant. Qui plus est, vous pouvez même n'assigner ces sons qu'à certains programmes, et pas aux autres !
Si la Commodité (le programme principal) est autonome, l'éditeur de préférences, lui, requiert le système *Mui* (Magic user interface) de Stefan Stuntz, disponible notamment sur Aminet.

Osons les sons chamarrés des couleurs de l'été !

Damned !

Les stocks mondiaux de disquettes DD s'épuisant peu à peu, on prend ce qu'il reste : ne vous souciez donc pas de l'inscription "Dos formatted", la disquette Dream est bel et bien prévue pour l'Amiga. Pas de panique, donc tout va bien. Cool. Relax.

La Disquette Dream, mode d'emploi

1 - Protégez la disquette Dream contre l'écriture. Il faut pour cela que la languette de protection, situé dans le coin supérieur droit de la disquette, soit en position haute (en d'autres termes : que l'on puisse voir à travers).
2 - Avant toute manipulation, réalisez une copie de sauvegarde de la disquette Dream. Si vous hésitez sur la marche à suivre, consultez "Le Guide de l'Utilisateur du Workbench". Rangez ensuite la disquette Dream originale dans un endroit sûr, et n'utilisez plus que la copie.
3 -La disquette Dream est amorçable : vous pouvez l'utiliser pour initialiser votre Amiga, mais ce n'est pas obligatoire. C'est cependant ce que nous vous recommandons de faire si avez une configuration minimale : pas de disque dur, un seul lecteur de disquettes.
4a - En Workbench 2.0 ou supérieur, pour décompresser les programmes de la disquette, il suffit de double-cliquer sur leur icône. Le sélecteur de fichiers standard de l'Amiga s'affiche, grâce auquel vous pouvez choisir la destination du décompactage. Si vous avez un disque dur, choisissez un tiroir quelconque de votre partition "Work:". Si vous avez un second lecteur de disquettes, insérez-y une disquette fraîchement formatée et sélectionnez-la. Si vous n'avez ni disque dur, ni second lecteur, cliquez simplement sur "Ok" pour conserver le réglage proposé par défaut ("Ram disk:"), puis, à la fin du décompactage, copiez le tiroir décompressé sur une disquette vierge.
4b - En Workbench 1.3, utilisez à la place les icônes situées dans le tiroir WB1.3. Les programmes sont toujours décompactés dans le Ram Disk, vous devrez donc les recopier soit une disquette vierge, soit sur votre disque dur.
4c - Attention : décompresser un programme dans le Ram Disk utilise énormément de mémoire vive. Si votre Amiga n'est équipé que de 512 Ko, le message "Ram Disk is full" risque d'apparaître. Avec certains "gros" logiciels, ce problème peut également se poser sur les Amiga équipé d'1 Mo. Dans ce cas, la seule solution restante consiste à désarchiver manuellement, depuis une fenêtre Cli ou Shell, le programme désiré.
5 -Bien que nous apportions le plus grand soin à sa réalisation, Dream décline toute responsabilité quant au contenu de la disquette et aux problèmes qui pourraient résulter de son utilisation.
6 - Vu le nombre important de disquettes que nous dupliquons chaque mois, il peut arriver que quelques unes d'entre elles échappent au contrôle de qualité que nous nous imposons. Cela peut se traduire par un message d'erreur de la part de l'Amiga lors de la copie de la disquette. Dans ce cas, et dans ce cas uniquement, renvoyez votre disquette originale, accompagnée d'une enveloppe timbrée à 4,20 F et auto-adressée (les enveloppes matelassées assurent une meilleure protection) à l'adresse suivante : Dream/Disquette en panne, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris. Après examen et confirmation de l'origine de la panne, nous procéderons à une échange gratuit et immédiat de la disquette défectueuse.

Les feux de la rampe
Vous voulez être célèbre ? Pourquoi ne pas diffuser vos programmes sur la disquette Dream ? Les oeuvres sélectionnées gagneront un abonnement d'un an à Dream ainsi que l'estime de toute la communoté Amiga francophone !
Envoyez vos jeux, utilitaires, musiques, démos... sans oublier vos coordonnées et un petit mot nous autorisant à mettre votre création sur la disquette) à :
Dream - Concours disquette
21, rue Notre-Dame de Nazareth 75003 Paris

Disquette sur coupon

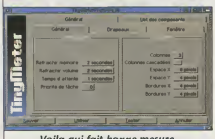
Mais jusqu'où nous arrêterons-nous ? La disquette 32 Bis présente toutes les qualités requises pour pulvériser le record de la 31 Bis et s'imposer comme "la disquette Amiga française la plus top-délire de l'Univers (banlieue comprise)".

La disquette contient en tout cinq archives au format Lha. Reportez-vous au mode d'emploi de la disquette de couverture (page 7) pour de plus amples informations sur la procédure de décompactage. Pas de panique, zen, on respire, c'est extrêmement simple, même un Pciste pourrait y arriver...

TinyMeter *(Wb 3.0+)*

Si vous parlez anglais, vous savez sans doute que "tiny" signifie "minuscule"... Or, si *TinyMeter* fut en effet relativement minuscule dans ses premières versions, ce programme est aujourd'hui assez conséquent.

Son but ? Mesurer tout ce qui est mesurable dans votre Amiga : la quantité de mémoire libre (Chip, Fast et total), l'espace disponible sur vos disques, le pourcentage d'occupation du micro-processeur, l'heure... Tout cela est bien entendu entièrement paramétrable, grâce à un éditeur de préférences au nombre d'options impressionant ! Notez que si le programme principal se débrouille très bien tout seul, l'éditeur de préférences, lui, nécessite la bibliothèque *Mui*.



Voila qui fait bonne mesure.

Détail supplémentaire, que les programmeurs apprécieront : *TinyMeter* vous est livré avec son code source en C complet ! Des fois que vous auriez comme des envies d'y jeter un oeil, voire de l'améliorer...

FastIPrefs *(Wb 3.0+)*

Si vous avez déjà édité votre Startup-sequence, vous avez sans doute remarqué, juste avant la fin du script, un appel à la commande *IPrefs*. C'est elle qui se charge de configurer correctement votre Workbench, d'après vos préférences personnelles : mode d'écran, son, localisation, motifs des fenêtres du Workbench... Tout, quoi.

IPrefs en plus faste.

Or, il se trouve qu'*IPrefs* n'est pas très efficace en ce qui concerne les motifs du Workbench (configurables depuis l'éditeur *WBPattern*), surtout lorsque ceux-ci sont des images : manque d'options, vitesse de rafraîchissement ridicule... Justement, *FastIPrefs* se propose de remplacer à la fois *IPrefs* et *WBPattern*. Le résultat est immédiat : un gain de vitesse très sensible lors du re-dessin des fenêtres Workbench et des options supplémentaires dans *WBPattern*. L'idéal, quoi.

GrabKey *(Wb 3.0+)*

A votre avis, comment réalisons-nous les captures d'écran qui émaillent les pages de Dream ? Non, nous ne prenons pas de photos, ces méthodes-là sont dépassées depuis longtemps. Nous avons recours à une carte d'acquisition vidéo lorsqu'il s'agit de jeux ou de démos, mais dès qu'il s'agit d'un logiciel "amical" - c'est-à-dire, tournant en multitâche - nous utilisons un "grabber" d'écran : un simple appui sur une touche prédéfinie (et librement configurable) suffit à capturer un écran et à le sauvegarder sous forme d'image Iff. Hé ben voila, *GrabKey* est un "grabber" d'écran. Si.

Un joli panier de Grabs.

AmiPPP *(Wb 2.04+)*

La rubrique "En pratique logiciel" sur *AmiTCP* et la connexion à Internet vous intéresse ? Alors vous serez content de trouver ici *AmiPPP*, l'implémentation façon Amiga du "Point to Point Protocol", ou Ppp pour les intimes. Je n'en dirai pas plus, allez au besoin faire un tour page 49.

BlueEyes *(Wb 3.0+)*

C'est toujours rigolo - enfin, moi, ça m'amuse : deux p'tits yeux bleus qui suivent les mouvements de la souris, je trouve ça hyper-fendard. Et si deux yeux, c'est trop pour vous, la version "cyclope" est également incluse.

Pour recevoir la seconde disquette Dream Bis :

- *complétez le bon de commande ci-dessous de manière lisible ;*
- *joignez un chèque ou un mandat de 15 francs pour participation aux frais de duplication et de port, à l'ordre de Fds (pas d'eurochèques) ;*
- *envoyez le tout à Fds/Dream, 82, rue de Sailly, BP 134, 59453 Lys Lez Lannoy Cedex.*

Pour tout renseignement, appelez le (16) 20 02 06 63, de 10h00 à 20h00 uniquement. Attention, ne joignez pas à votre courrier la demande pour The CD, les coupons de s'envoient pas à la même adresse !

B O N D E C O M M A N D E

Oui ! Je désire recevoir la deuxième disquette Dream 32 bis. Veuillez trouver ci-joint un chèque de 15 francs à l'ordre de Fds.

❑ Madame ❑ Mademoiselle ❑ Monsieur

Nom ..... Prénom ..... Adresse .....

..... Code postal ..... Ville .....

Age .....

Je possède :

❑ Amiga 500/1000/2000 ❑ Amiga 500+/600/3000 ❑ Amiga 1200/4000

❑ lecteur CD/CD-32 ❑ Pc

CD-Rom sur coupon

Pour une rentrée grisonnante, un bon rayon de soleil avec notre Cd sur coupon. Des millions de niveaux pour Worms, des dizaines de drivers souris et scanners, des centaines de démos… Avec un super bonus : des images de la série culte "Aux frontières du réel". A vous le beau Workbench avec la Scully en fond, ou Mulder, c'est comme vous voulez…

Tiroir Bbank

Blitz bank version 2.15 shareware, le fameux gestionnaire de budget personnel, vous est proposé ce mois ci. Ce petit vous permettra de remettre à plat votre comptabilité, après un été fou, fou, fou !

Tiroir Demos

Dream vous propose ni plus ni moins 6 archives regroupant des dizaines de démos pour repousser toujours plus loin les limites de votre Amiga.

Tiroir Disque

Encore des tonnes d'utilitaires pour votre disque dur assoiffé d'octets… Ce tiroir comprend notamment le dernier gestionnaire de CD-Rom *AmiCDFS 2*.

Tiroir Ecran

Pour en voir de toutes les couleurs et dans toutes les résolutions, ce tiroir est fait pour vous.

Tiroir Internet

Vous rêver de créer le meilleur site Internet français sur l'Amiga ? Faites-vous prêter *WebMaker*…

Tiroir Scanners

Vous ragez de ne pouvoir digitaliser le charmant minois d'Eliane (votre fiancée), car votre scanner tout neuf refuse obstinément de tourner sur votre Amiga ? Diantre, foncez donc dans ce répertoire, vous trouverez probablement votre bonheur.

Tiroir Souris

Pour utiliser les toutes dernières innovations en matière de souris (trois boutons, café, thé, chocolat…), après avoir investi dans l'éternel compagnon de l'informaticien solitaire, ruez-vous sur ce tiroir pour pouvoir utiliser dignement cet ustensile difficilement domptable.

Tiroir Worms

Quelle joie de pouvoir exploser à souhait ces petits vers de terre… Dans ce jeu génial de Team 17, utilisez de nombreuses armes et défoulez-vous entre copains. Si vous êtes las des niveaux déjà nombreux, ce tiroir vous en propose des centaines de nouveaux.

Tiroir X-Files

La vie est parfois injuste… Si vous ne disposez pas d'un modem et d'un accès Internet, si vous n'habitez pas près de la Suisse, si vous ne recevez pas les chaînes anglaises ou américaines, impossible de pouvoir obtenir de nouveaux épisodes de nos deux agents du FBI… Il ne vous reste que ces quelques photos pour pleurer. A moins que

The mode d'emploi

Le CD-Rom que nous vous proposons sur coupon est celui du magazine Pc team. Il contient d'une part des programmes Pc inutilisables sur Amiga, et d'autre part des sons, des modules, des images et des animations exploitables sur Amiga (avec les logiciels appropriés). Mais surtout, il renferme un répertoire exclusivement consacré à l'Amiga !

Pour exploiter The CD sur un Amiga, quelques considérations sont à prendre en compte :

- ***Aucun fichier ni répertoire de The CD ne comporte d'icône, pas même le répertoire Amiga ; il convient donc d'utiliser la commande "Montrer/Tous les fichiers" du menu "Fenêtre" du Workbench ("Show all files" du menu "Window" pour les versions anglaises) ;***
- ***A de rares exceptions près, les programmes de The CD sont compressés, ce qui signifie qu'il faut leur rendre leur taille originale. La commande à utiliser est LHa ou DMS, suivant le type du fichier considéré.***

Pour recevoir "The CD" de Pc team n°16 :

- ***complétez le bon de commande ci-dessous de manière lisible ;***
- ***joignez un chèque ou un mandat de 25 francs pour participation aux frais de duplication et de port, à l'ordre de Posse Presse (pas d'eurochèques) ;***
- ***envoyez le tout à Dream/The CD, 21, rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris.***

Pour tout renseignement, appelez le (1) 48 87 60 11, de 10h00 à 18h00 uniquement. Attention, ne joignez pas à votre courrier la demande pour la disquette Bis, les coupons de s'envoient pas à la même adresse !

La cinquieme colonne

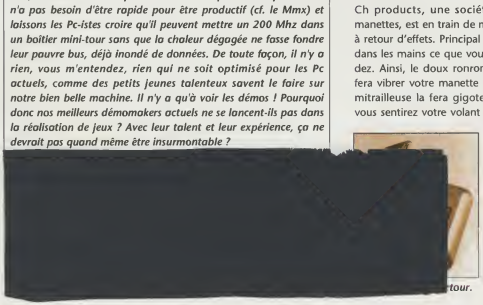
Dégoûtés de l'informatique, désespérés de l'Amiga, Pc-istes ruinés, cette colonne vous est adressée. Gueulards du soir, pas contents du matin, et grincheux de l'après-midi, lisez attentivement ce qui suit…

Revenons quelques années en arrière… Il fût un temps, pas si lointain, où le petit monde de la micro-informatique fourmillait de gens géniaux et bourrés de talent. A l'époque, ils eurent la bonne idée de concentrer leurs efforts sur une machine toute rutilante et abordable pour tous, j'ai nommé l'Amiga.

De ce mariage d'amour naquirent des chefs-d'oeuvre qui marqueront à jamais l'histoire de la micro. La seule évocation de jeux tels que Lemmings, la série des Pinballs d'illusion, ou encore Humans, suffit à remémorer d'innombrables souvenirs heureux et à faire couler une larme aux plus sensibles d'entre nous… Mais attention, ne tombons pas dans le piège qui a sali l'image de la meilleure machine au monde : il n'y a pas que des jeux géniaux, il y a aussi des utilitaires géniaux ! Ces derniers font d'ailleurs toujours référence aujourd'hui. Je veux parler des Deluxepaint, des Scalo ou autres Lightwave. Citez-moi une machine qui sait si bien s'en sortir dans autant de domaines, sans représenter une mini station Cray à la maison, et surtout sans transformer votre budget en une réplique miniature de celui de la Sécurité sociale…

Malheureusement, tout ceci a bien changé. Il semblerait que certains programmeurs aient trouvé la boîte magique qui permette de coupler une Sega megadrive à un Amiga, afin de repomper tous les jeux que personne n'a jamais osé sortir sur cette console. Ce qui permet du même coup de sortir les utilitaires également jamais publiés par Sony : aucun ! Arrêtez les mecs… D'accord, vous ne pourrez jamais faire un Duke 3D sur Amiga, mais eh !, c'est pas une raison pour sortir des m… sous pretexte qu'un 68020 ne va pas assez vite pour calculer 12 millions de polygones à la seconde. On peut faire de bons jeux avec "seulement" quelques sprites 2D et de bonnes couleurs bien choisies !

Bref, laissons Intel comprendre tout seul qu'un microprocesseur n'a pas besoin d'être rapide pour être productif (cf. le Mmx) et laissons les Pc-istes croire qu'il peuvent mettre un 200 Mhz dans un boitier mini-tour sans que la chaleur dégagée ne fasse fondre leur pauvre bus, déjà inondé de données. De toute façon, il n'y a rien, vous m'entendez, rien qui ne soit optimisé pour les Pc actuels, comme des petits jeunes talenteux savent le faire sur notre bien belle machine. Il n'y a qu'à voir les démos ! Pourquoi donc nos meilleurs démomakers actuels ne se lancent-ils pas dans la réalisation de jeux ? Avec leur talent et leur expérience, ça ne devrait pas quand même être insurmontable ?



tour.

ADIEU ESCOM, BONJOUR VISCORP

Viscorp a finalisé l'achat de l'Amiga

Le 18 juillet 1996, le contrat d'achat a finalement été signé entre l'administrateur judiciaire d'Escom, Bernhard Hembach, et le Pdg de Viscorp, William "Bill" Buck, avec l'approbation des banques et des créanciers d'Escom. Le contrat porte sur l'entièreté des stocks restants et sur les propriétés intellectuelles d'Amiga technologies. A l'heure où vous lirez ces lignes, une nouvelle société nommée Viscorp GmbH devrait être créée pour continuer à gérer la destinée de l'Amiga.

BELOTE, REBELOTE… ET DIX DE DER ?

Un salon Amiga en novembre !

Les splendides résultats de l'Amiga show 95 ont donné des idées à certains… Au programme de ce nouveau salon, deux journées complètement folles pour nos machines de prédilection, qui vous permettront de rencontrer la plupart des intervenants des marchés français et européen. Si vous voulez renouveler votre matériel, l'améliorer ou tout simplement rencontrer d'autres fans de l'Amiga, c'est un événement à ne pas rater. Parmi les nouveautés, notons qu'un cybercafé dédié à l'Internet sur Amiga devrait ouvrir ses portes pendant la durée du salon. Les dates définitives et l'emplacement de ce salon devraient nous parvenir quand vous lirez ces lignes, nous vous les communiquerons donc dans notre prochain numéro.

MANETTE A CLAQUE

Les premières manettes à retour d'effets

Ch products, une société américaine bien connue pour ses manettes, est en train de mettre la dernière touche à des manettes à retour d'effets. Principal avantage de ce système, vous ressentez dans les mains ce que vous voyez à l'écran ou ce que vous entendez. Ainsi, le doux ronronnement d'un moteur de P51-Mustang fera vibrer votre manette de plaisir, tandis que le "tacatac" de la mitrailleuse la fera gigoter dans tous les sens. Autre possibilité, vous sentirez votre volant résister de plus en plus dans les virages (comme dans une vraie voiture), ou carrément vous échapper des mains si vous prenez les bordures… Tout est programmable (mais ce ne sera pas à vous de la programmer, rassurez-vous), des effets de résistance aux effets de recul en passant par les vibrations et autres rebonds. Ça risque d'être un peu cher, mais il y a fort à parier que dès que vous aurez essayer un des Force F/X, vous ne pourrez plus vous en passer…

J'AI DEUX NOUVELLES À VOUS ANNONCER...

Au revoir, frères Bitmap

De passage à Paris, dans les locaux de Pc team, pour la promotion du dernier titre des Bitmap brothers (un jeu d'action/stratégie baptisé *Z*), Eric Matthews nous a annoncé, non sans émotion, que *Chaos engine 2* allait bientôt être disponible (normalement, fin septembre). La mauvaise nouvelle, c'est que ce sera le dernier jeu développé pour l'Amiga par les Bitmap brothers.

Chaos engine.

ILS SONT FOUS CES ANGLAIS !

Cyberpunk bientôt à Londres

British telecom, le pendant britannique de France telecom, aurait débloqué 50 millions de dollars pour mettre au point de nouveaux types de microprocesseurs. Ces derniers ne trouveraient pas leur place dans un micro-ordinateur, mais dans le cerveau humain. Greffés sur le nerf optique, ils auraient pour mission de récolter et de coder les informations sensorielles (vision, odorat et ouïe) sous forme informatique, donc réexploitables... Si ça se trouve, bientôt, nous n'aurons plus d'écran ni de téléphone, mais nous branchera-rons directement les câbles sur notre cerveau ! Vous êtes sûrs que les ingénieurs de British telecom ne sont pas un peu tombés sur la tête et qu'ils ne nous font pas un coup de silicium ?

PLUS VITE, PLUS HAUT, PLUS FORT

L'Amiga présent aux Jeux Olympiques d'Atlanta !

Plusieurs compagnies américaines (Virtual reality, QuickPak, Anti-gravity products, Dps et Microspace pour ne pas les nommer) se sont associées pour fournir aux agences de presse couvrant l'évènement, un support informatique sans précédent : plusieurs Amiga hyper-gonflés à bloc ont été prêtés aux journalistes, qui pouvaient éditer en temps-réel leurs photos et vidéo avant de les transmettre à leur rédaction.

SYQUEST DSV

Le nouveau Ezflyer 230 met la barre encore plus haut

Syquest vient de commercialiser un nouveau lecteur de cartouches amovibles 3,5 pouces, le *Ezflyer 230*. Comme son nom l'indique, il offre une capacité de stockage de 230 Mo avec un accès aux données en temps réel (comme un disque dur, en quelque sorte), avec un temps d'accès moyen de 13,5 ms et un taux de transfert instantané de 4 Mo/s. Vendu aux alentours de 1900 francs, il s'agit d'une bonne alternative aux overdrives. Autre bonne nouvelle, ce lecteur accepte également les cartouches *Ez 135* de... 135 Mo.

L'Ezflyer 230.

• Offre d'emploi et baisse de prix

Les éditions Adfi recherchent un programmeur système en C ou Assembleur pour finaliser un projet de développement sur Amiga. De solides connaissances en AmigaDOS et Intuition sont exigées, ainsi qu'un total respect du User style guide.
D'autre part, les mêmes éditions Adfi, estiment que, vue la situation actuelle de l'Amiga, "il convient d'aider les indécis à revenir plutôt qu'à aller s'égarer sur d'autres plates-formes moins enthousiasmantes". Conséquence : la société Clermontoise consentira un rabais de 20,6% (l'équivalent de la Tva) sur les logiciels Devpac 3.50, Pagestream, Typesmith et Storm C, à tout utilisateur pouvant justifier être étudiant, enseignant, technicien en Pao ou en graphisme. Editions Adfi, 83, rue A. Theuriet, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : (16) 73.93.77.31.

• AWeb II chez Photon

La nouvelle version d'AWeb, le seul navigateur Web n'utilisant pas Mui, est désormais importée chez nous par Photon sr. AWeb II est multi-fenêtres, compatible Html 3.0, doté d'un port ARexx, et surtout, en français. Le tout pour à peine plus de 300 francs.
Photon sr, 37701 Saint-Pierre des Corps. Tél. : (16) 47.32.90.20.

11 prises pour communiquer dans 150 pays

Est-ce qu'il ne vous arrive jamais de partir quelques temps à l'étranger et de vous dire que vous y resteriez bien, si malheureusement votre modem n'était pas doté que d'une prise française ? Quand même, Internet, c'est plus pratique pour envoyer des messages à votre famille, et ça coûte moins cher ! Et bien Ab soft a pensé à tous les pigeons voyageurs, qui ne peuvent sortir de chez eux sans leur ordinateur et leur modem. En effet, ils viennent de présenter un kit de 11 prises téléphoniques qui permettent d'utiliser un fax-modem dans 150 pays (d'Abu Dhabi au Zimbabwe). Enfin, bon, si vous comptez déménager, vous feriez peut-être aussi bien de vous payer un nouveau modem et de revendre le vôtre, et si vous ne faites que partir en vacances, une carte postale fera sans doute aussi bien l'affaire...

en hausse

▲ Inspecteur budget
Almathera ré-édite à prix "budget" le Video creator, un logiciel daté de 1994 et qui permet de mixer graphismes animés et musique sur une CD-32 ou un A1200 équipé d'un CD-Rom et d'un logiciel d'émulation CD-32.

▲ Amtrade chez Delta
DeltaGraph'X est désormais importateur exclusif des produits de la société Allemande Amtrade (à ne pas confondre avec un certain constructeur anglais des années 80). Il s'agit de lecteurs haute-densité 1,70 Mo internes et externes à bas prix, idéaux pour qui utilise régulièrement Shapeshifter et/ou Pc task.

en baisse

▼ Atrophy, Atrocity et Enigma
Ces trois titres désignent un seul et même jeu développé par Centillion software et édité par Otm. Le premier nom, "Atrophy", a été abandonné pour cause de conflit de copyright et a donc été remplacé par "Atrocity", lequel, on ne sait pour quelle obscure raison, a à son tour été remplacé par "Enigma". Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ?

▼ Manque de reconnaissance
La honte soit sur nous jusqu'à la cent vingt-deuxième génération : lors de notre test de la tablette graphique Artpad (Dream numéro 31, pages 56-57), nous avons oublié de mentionner que c'est la boutique parisienne Amie qui nous avait prêté le matériel testé. Merci à eux, donc.

LES AMIGAS PARLENT AUX AMIGAS

Lettre ouverte de Bill Buck à la communauté Amiga

Critiquée pour son manque de communication, Viscorp a répondu à tous ses détracteurs au moyen d'une lettre ouverte postée sur Internet.

1• Escom AG et Amiga technologies GmbH sont en faillite et vont cesser d'exister commercialement. Viscorp a conclu un accord avec les administrateurs judiciaires et les créanciers de ces compagnies pour racheter l'Amiga. Au moins sept banques et sociétés ont déclaré être les "propriétaires" de la technologie et/ou des stocks. Escom avait pour plus de 250 millions de dollars de dettes. Imaginez la confusion...

2• Nous avons dû marcher sur des oeufs durant ces trois derniers mois. Chaque fois que la situation d'Escom se dégradait, nous devions renégocier notre contrat d'achat. Il était impossible d'aller plus vite. Nous avons dû remettre à plus tard beaucoup de choses que nous pensions pouvoir entreprendre tout de suite. La situation chez Amiga techonologies et Escom était extrêmement trouble, en partie à cause des difficultés financières de ces deux compagnies, mais aussi à cause d'une très mauvaise organisation des propriétés intellectuelles, héritée de Commodore. Des problèmes avaient surgi pendant la liquidation de Commodore, qui n'ont jamais été résolus.

3• Le dernier contrat d'achat (le troisième) a été signé le vendredi 19 juillet. Il ne peut plus être changé, il a été exécuté (NDLR : voir aussi l'info suivante). Les propriétés intellectuelles de feu-Commodore et l'inventaire de feu-Amiga technologies appartiennent finalement à Viscorp. Les derniers papiers seront signés dans les 30 prochains jours. Pendant ce mois, Viscorp GmbH sera créée et Amiga technologies continuera de travailler avec Viscorp.

4• Petro Tyschtschenko et son équipe continueront de travailler en Allemagne. Raquel Velasco et Petro Tyschtschenko seront les nouveaux Directeurs généraux de Viscorp GmbH. Al Duncan, ancien Directeur général de Commodore, rejoindra Viscorp à la tête du service des ventes et de la distribution des produits Viscorp et Amiga en Amérique du Nord. Raquel cherche quelqu'un pour réorganiser la distribution en Europe. Si vous pensez être la personne qu'il nous faut, contactez directement Raquel.

5• Sur le plan technique, les projets en cours d'Amiga technologies et ceux de Viscorp seront regroupés et gérés de manière professionnelle. Nous avons l'intention de commencer très rapidement à mettre en oeuvre les chantiers annoncés à Toulouse.

6• Veuillez nous excuser pour notre manque de communication avec la communauté pendant ces derniers mois. Nous n'avions pas le droit de révéler nos activités. Merci de renvoyer vos emails aux membre de Viscorp si cette lettre ouverte n'a pas répondu à vos interrogations. Nous n'avons simplement pas pu répondre à tous les emails.

7• N'attendez pas de miracles de la part de Viscorp. Attendez plutôt des progrès lents, mais constants. Merci pour vous soutien.

AMIGA®

MAC ARENA

Le Mac plus vite

Décidément, Phase 5 aime bien le PowerPc... Après avoir lancé un projet de développement de

PowerMac.

cartes Ppp pour Amiga (le fameux projet *PowerUp*), le constructeur germanique louche du côté du Macintosh. La gamme *Moccelerate!* (notez le subtil jeu de mots) propose

MACCELERATE! Accelerate Beats for Power Macintosh Computers

aux Apple-maniaques de doubler la vitesse de leur *PowerMac 7500, 7600, 8500, 8600 ou 9500* simplement en remplacer leur processeur par un Ppc 640p à 150 ou 180 MHz.

ATEO KOJAK

C'est hard, chez Atéo

Atéo concepts nous fait savoir qu'une activité de production de périphériques pour l'Amiga a démarré à Couëron. Leur catalogue comprend déjà : un lecteur de disquettes 880 Ko pour *Amiga 2000, 4000* ou *1200 Tower* ; un "prise multiple" pour *A1200* et *A4000* permettant de connecter 4 disques sur le port Ide de l'*A1200* ou de l'*A4000* ; une interface clavier Pc 102 ou 105 touches ; et un boîtier Tower pour *A1200*, réalisé en tôlerie industrielle et disponible avec de nombreuses options. D'autres produits sont en cours de réalisation, comme une carte *Zorro II/III* pour *A1200*, ou encore un Genlock broadcast. Atéo concepts, Le Plessis.

CYBERmagic EXPO à DISNEYLAND® PARIS, vous ne verrez plus les choses de la même manière.

Du 23 au 27 octobre 96, le salon de toutes les technologies nouvelles et multimédia

Technologies nouvelles : Téléphonie ★ Fax/Modem ★ Internet/On line ★ Image et Impression numérique ★ Electronique ★ Network computer
Technologies multimédia : CD ★ CD Rom ★ Son ★ Vidéo ★ Télévision ★ Musique ★ Consoles de jeux et d'éducation

Les Offres Spéciales

Pendant la durée du salon, CYBER*magic* EXPO vous propose ces 3 offres spéciales :

Forfait des 1/2 journées : entrée comprenant l'accès à CYBER*magic* EXPO le matin et au parc à thèmes DISNEYLAND® PARIS l'après midi à partir de 14 h — 127 F TTC par personne

Forfait journée/soirée : entrée comprenant l'accès à CYBER*magic* EXPO pour la journée et au parc à thèmes DISNEYLAND® PARIS (pour les soirées du 24 et 25 de 20 h à 23h) — 106 F TTC par personne

Forfait journée/dîner spectacle : entrée comprenant l'accès à CYBER*magic* EXPO pour la journée et le dîner spectacle du Buffalo Bill's Wild West Show (pour les soirées du 23, 24 et 25) — 995 F TTC par personne

Entrée au salon seul : 50 F.

Infos/réservation : 3615 CYBER*magic* (1,01 F TTC/mn) ou au 36 68 68 35 (0,25 F TTC/mn)

Dans la limite des places disponibles

Avec le partenariat de la RATP

Sur simple demande, la RATP vous offrira une entrée au salon CYBER*magic* EXPO (cadeau d'une valeur de 50 F dans la limite des stocks disponibles). A demander sans obligation d'achat, dans les principales stations de métro et gares RATP des lignes A et B du RER – liste complète sur minitel 3615 RATP (1,29 F TTC/mn) et par téléphone au 36 68 77 14 (0,23 F TTC/mn).

Avec le partenariat de la SNCF

La SNCF vous offre une réduction de 20 % sur votre billet aller/retour, un accueil dans les espaces Euraffaires ainsi que l'accès à CYBER*magic* EXPO, en commandant vos billets par Ligne Directe : 36 35 35 35 (0,23 F TTC/mn). Si vous réglez par carte bancaire, votre billet vous est aussi livré à domicile. Pour tout achat de billet aller/retour en gare TGV, demandez la liste des guichets autorisés en composant Ligne Directe. Infos pratiques : 3615 SNCF (1,01 F TTC/mn) rubrique "informations générales" à partir de septembre.

M.R&A

CYBER*magic* EXPO à DISNEYLAND® PARIS

ORGANISATION
Miller Freeman
UBM Tech & Media company

AVEC LES PARTENARIATS DE :
RATP — SNCF — DÉFIS — IDG

LA SAINTE VIRGE EST APPARU

Duke nukem 3D et Quake bientôt sur Amiga ?

La société allemande Phase 5, toujours très productive, annonce la première des cartes graphiques nouvelle génération, la *Cybervision 64/3D*. Destinée aux *Amiga 2000, 3000, 4000* et *1200 Tower*, elle construite autour de la toute nouvelle puce graphique *Virge* de S3 (l'un des plus célèbres fabricants de puces graphiques dans le monde Pc) et dispose de capacités 3D impressionnantes : surfaces texturées et ombrées, anti-aliasing... Deux connecteurs d'extension permettront d'ajouter simultanément une carte-fille Mpeg capable de jouer des films vidéo en plein écran ou dans une fenêtre Workbench en 16 ou 24 bits, et un un scan-doubler pour connecter un moniteur Svga classique (donc, peu onéreux). La carte sera livrée avec une nouvelle mouture du système *CybergraphX*, judicieusement baptisée *CybergraphX 3D*.
Le prix prévu est de 499 DM (environ 1750 francs !) pour une carte équipée de 2 Mo de Ram, ou 599 DM (environ 2100 francs !) avec 4 Mo de Ram. Le module Mpeg sera disponible pour 349 DM (enviton 1200 francs !), et le scan-doubler, pour 149 DM (environ 500 francs !). Vous trouvez ces prix totalement délirants ? Attendez, il y a encore mieux : Phase 5 ayant abandonné, pour des raisons de coût, l'idée de produire un module Mpeg pour la *Cybervision 64* actuelle, les personnes intéressées pourront acquérir la *Cybervision 3D* plus son module Mpeg pour 500 DM, soit une réduction de... 100% sur ce dernier ! Enfin, les développeurs enregistrés dans le cadre du projet *PowerUp*, se verront eux aussi proposer des tarifs spéciaux. Avec de tels atouts dans sa manche, Phase 5 a peut raisonnablement espérer imposer la *Cybervision 64/3D* sur une très large échelle. Si cette carte se vend suffisamment, elle pourrait même devenir un standard de fait, ce qui nous permet d'espérer des jeux hallucinants dans les prochains mois.

DÉMOS, TOUJOURS DÉMOS

Saturne party 4, du 1er au 3 novembre

La quatrième édition de la Saturne party se tiendra du 1er au 3 novembre au Centre culturel de Chelles (dans le 77). Lors de cette démo-party Amiga et Pc, vous aurez l'occasion de voir ce qui se fait de mieux en matière d'animations et de démos. Comme dans toutes les parties bien organisées, il y aura un bar ouvert 24 heures sur 24, une salle où dormir, des douches et des toilettes. Si l'entrée sera gratuite pour les filles (on se demande pourquoi d'ailleurs...), il en coûtera aux garçons 120 francs pour les trois jours, sachant que 50% du montant des entrées sera redistribué en prix pour les différentes compétitions. Toujours selon les organisateurs, de nombreux professionnels du multimédia seront à la recherche de jeunes talents. Les concours : démos Amiga, démos Pc, intros 64k, graphisme, musique, wild compo. Alors si vous voulez prouver une bonne fois pour toutes que l'Amiga est une méga-machine et que vous êtes un programmeur, un graphiste ou un musicien talentueux, vous pouvez prendre plus de renseignements auprès de S. Vasseur/Saturne party 4, 23 rue des Beaux-Regards, 77450 Esbly.

RIEN NE SE PERD, TOUT SE TRANSFORME

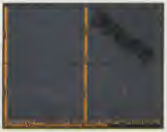
Recyclage de 68040

Toujours chez Phase 5, qui décidément ne peut pas s'empêcher d'annoncer une nouveauté par jour, la carte *Blizzard 1240 T/ERC* est née d'une idée intéressante. Le sigle ERC est l'abréviation de "Eco ReCycling", qui signifie que les processeurs utilisés, en l'occurence des 68040, sont recyclés (on pourrait dire : d'occasion). Entièrement testés avant la production, il s'agit de vrais 68040 à 40 MHz, avec Fpu et Mmu. Un support pour barrettes Simm 72 broches permet d'ajouter jusqu'à 128 Mo de Ram 32 bits et le connecteur d'extension peut accueillir le kit Scsi IV de Phase 5. Le prix prévu pour cette merveille est de 549 DM (soit moins de 2000 francs). La seule (relativement) mauvaise nouvelle dans cette histoire, c'est que la taille du 68040, sa consommation électrique et la chaleur qu'il dégage, interdisent son utilisation dans un *A1200* classique. C'est pourquoi cette carte ne pourra s'adapter qu'aux *1200* montés en Tower (d'où le T dans la dénomination).

L'EFFET IMPULSE

Image 5.0 arrive !

Impulse a en effet mis la dernière touche à la version 5.0 du célèbre ray-tracer, disponible pour Amiga, *Windows 3.1* et *Windows 95*. Les principaux changements pour la version Amiga, sont l'ajout de commandes *ARexx* et le support des cartes Cybergraphics. Pour en savoir plus, contactez Infologic au (1) 66 75 55 94.



L'effet Impulse dure très longtemps.

Une époque formidable

La rubrique des blasés de l'informatique, la rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les étonner, la rubrique de ceux qui ne lisent pas Dream que pour l'informatique.

- **Croire en Dieu est une rente**

A défaut d'autoriser le monde entier à rester en vie (en sortant couvert), le Pape engage les services des travaux publics bretons, à nos frais bien sûr ! Il a en effet décidé, lors de sa tournée française, d'emprunter un chemin situé entre Lorient et Vannes, et fréquenté uniquement par des bovins locaux. Les amortisseurs de la Papamobile supportant très mal les nids de poule, il en coûtera 25 millions de francs aux contribuables de lui tracer, pour l'éphémère occasion, une voie royale. Après le concert du siècle de Jean-Michel Jarre... Et puis quoi encore ?

- **Tripotez-vous avec Pocahontas**

On se demandait depuis longtemps de quoi pouvait bien vivre les personnages de Disney. Le mystère est désormais résolu : ils font du pomo ! C'est en tout cas ce que vient de découvrir un couple allemand qui avait eu la bonne idée d'offrir à leur fils Sven la cassette vidéo de Pocahontas pour son cinquième anniversaire. Le générique terminé, le rejeton s'est retrouvé devant une compilation exclusive de scènes ultra-hard, malencontreusement enregistrées par un quidam du vidéo-club.

Pios : la révolution Amiga viendra-t-elle d'outre-Rhin ?

Le 15 mai dernier, une nouvelle société, Pios computer sa, s'est constituée avec pour but de revitaliser le monde de l'Amiga. A sa tête, Stefan Domeyer, ex-vice-président d'Amiga technologies.

Il semblerait que pour l'instant, Pios ait en vue une refonte du projet Walker, avec un PowerPc à la place du 68030 et une carte-mère haut de gamme conforme à la norme Chrp (Common Hardware Reference Platform) d'Ibm, Apple et Motorola. Ce n'est pas étonnant car une bonne partie des personnes ayant travaillé sur ce projet se retrouve maintenant chez Pios : Stefan Domeyer, bien sûr, mais aussi Ronnie Coates, la société Mazet, et... Dave Haynie, le célèbre ex-ingénieur de feu-Commodore (voir encadré). D'ailleurs, le nom "Pios"

Stefan Domeyer à la plage.

signifie "PowerPc Information and On-Line Systems", soit "Informations et Systèmes Online sur PowerPc". Ce qui fait du nouvel Amiga une machine plus 100% Pios que véritable clone de 1200, bien que Stefan Domeyer affirme avoir l'intention d'acheter une licence AmigaDOS auprès de Viscorp, assurant ainsi à leur nouveau système une compatibilité transparente au niveau des Api (Application Programmer Interface) avec le Workbench.

L'équipe

• *Pdg : Geerd-Ulrich Enbling.*

Né en 1963, Geerd Enbling a effectué des études de commerce industriel. Ces quatre dernières années, il était le directeur financier de Ericson à Hildesheim, avant de tenir le même poste chez Amiga technologies.

• *Président : Stefan Domeyer.*

Né en 1961, Stefan Domeyer a étudié l'économie et le management avec une spécialisation dans le marketing. Avant de fonder Pios, il était vice-président d'Amiga technologies, chargé de la finance, de la recherche et du développement, ainsi que de la communication commerciale.

• *Vice président, chorgé des technologies : Ronald Coates.*

Ingénieur électronicien, avec 20 ans d'expérience dans l'industrie informatique, Ronald Coates a travaillé successivement chez Tandem, Pryme, Honewell, Compaq, Ericson et Amiga.

• *Responsable des projets "software" : Andy Finkel.*

Andy Finkel avait une place prédominante dans le développement de l'Amiga chez Commodore, à Weschester. En plus de superviser le projet de portage de l'Amiga OS en code natif Ppc, il sera le président de Pios USA.

• *Responsable des projets "hardware" : David Haynie.*

Ingénieur électronicien diplômé de l'université Carnegie Mellon, Dave Haynie travaille actuellement en tant que cadre chez Scala. Consultant chez Pios, il sera chargé de tous les activités de conception matérielle.

• *Soutien d'encadrement : Dr. Peter Kittel.*

Ex-responsable de la documentation et du support technique chez Commodore puis Amiga technologies, Peter Kittel occupe le même poste chez Pios, et s'occupe en plus de la communication par Internet. Il fera le lien entre les ingénieurs de *Pios* et les développeurs externes.

la prochaine génération de matériel

Evidemment, Dave Haynie n'a pas pu s'empêcher de commenter la naissance de Pios... Voici un extrait de la lettre qu'il a postée sur Internet.

"Notre philosophie générale est très simple : nous allons travailler sur un matériel compatible Amiga qui restaurera les facteurs de prix et de performances ainsi que la confiance des utilisateurs, ce qui permettra de ré-introduire des Amiga sur le marché avec succès.

Parallèlement à cela, nous voulons recréer l'excitation que le système Amiga avait générée. En respectant la tradition, un système bas de gamme puissant est notre première préoccupation. Nous croyons qu'une conception soignée du matériel, couplée avec les capacités supérieures de l'Amiga OS en multimédia, peuvent produire une nouvelle famille d'ordinateurs domestiques, à un prix que le couple Windows/Intel ne peut concurrencer.

Tout en sachant que le prix est une issue critique, nous espérons délivrer des systèmes puissants et modernes, qui offriront de bonnes capacités pour les jeux ainsi que pour les connexions réseau, et offriront des performances que seuls des systèmes haut de gamme sont capables de proposer."

TURTLE BAY DIRECT

L'Etang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : (16) 70.66.44.25 Fax: (16) 70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 H a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19 H

NOUVEAU PAYEMENT EN 5 OU 10 FOIS
OU CARTE CETELEM

A1200 ESCON PACK MAGIC
A
2790

AMIGA TOWER 1200
3790
COMPLET
WB 3.1

BARETTES SIMMS

1 Mo en 8 bits	145 Fr
4 Mo en 32 bits	210 FR
4 Mo en 32 bits EDO	250 FR
8 Mo en 32 bits	399 FR
8 Mo en 32 bits EDO	450 FR
16 Mo en 32 bits	930 FR

LA RAM 32 BITS EST EN 60NS OU 70 NS

LE COIN DES DISQUES DURS

IDE SUPERDRIVE HD EXTERNE 299 Frs

HD externe + câbles IDE2.5/3.5) facile à monter
SUPERDRIVE + pour connecter un HD 3,5 + un 2,5 350 Frs
Adaptation Superdrive en Superdrive+ 160 Frs
Boitier MEGA DRIVE ALIM 220 V + Boitier extractible IDE 450 Frs

Garantie de 3 ans sur les HD Western digital

DISQUES DUR INTERNE AMIGA 1200

80 Mo 2.5	590 Frs	145 Mo 2.5	790 Frs
270 MO 2.5	790 FRS	635 Mo	1090 Frs
850 Mo	1100Frs	1.Go	1290Frs
1.200	1390 FRS	1.7 Go	1460 Frs
2.0 Go	1999 Frs		

Cables+doc+disk 60 Frs

EXTERNE A 600 / A 1200

Prix du HD nu + prix du boitier=Prix du Hd Externe
40Mo de DP

DISQUES DURS SCSI

210 Mo	1090Frs	zip externe	1330 Frs
1 Go	1690 Frs	CdROm int scsi X4	899 Frs
Boitier SCSI	410 Frs	Squirrel	410 Frs Seul

BOITIER HD POUR A500 ET A500+

Boitier TBD HD IDE + RAM 0ko 690 Frs

CARTE IDE

SUP TBD 2000 Carte Cont IDE 290 Frs

BRADERIE SUR LES HD NEUFS OU OCCASIONS

hd 30 mo 2.5	350F	hd 80 mo 3.5	590 F
hd 40 mo 2.5	385F	hd 130 mo 3.5	640 F
hd 60 mo 2.5	450 F	hd 200 mo 2.5	750 F
hd 120 mo 2.5	695 F		

LES OFFRES CD ROM DU MOIS

CDROM ATAPI NU		CD ROM ATAPI EXTERNE	
CD 2X	199 Frs	CD 2X	295 Frs
CD 4X	380 Frs	CD 4X	499Frs
CD 6X	499 Frs	CD 6X	598Frs
CD 8X	750 Frs	CD 8X	899 Frs

Pour 1200/4000
CDROM complet prêt a brancher
Ces Cdrome fonctionnent sur toute la gamme Amiga

ACCESSOIRES

Cable SCSI 1 / SCSI II	185 Frs
Cable SCSI 50 Pts / 50 Pts	100 Frs
PACK 4 PERIF. + IDEFIX	490 FRS
Option Alimentation externe 220v pour CD Rom Atapi Externe + Boitier rigide	190 Frs
SOURIREL SEUL 410 F AVEC CD /HD 350 FRS	
ALIMENTATION 140 WATTS	299 FRS
ALIMENTATION AMIGA OFFICIEL	299 FRS
CABLE 2.5 /2.5	50 FRS
CABLE 2.5/3.5	70 FRS
CABLE 2.5/2.5/3.5	120 FRS
RALLONGE CD ROM + 1 HD	120 FRS
INTERF 4 PERIPHERIQUES (3HD+1CD)	230 FRS

A500 - 512 Ko avec horloge	190 Frs
A500+ - 1 Mo sans horloge	280 Frs
A500 - 2 MO AVEC HORLOGE	770 FRS
A600 - 1 Mo sans horloge	300 Frs
A600 - 1 Mo avec horloge	380 Frs

EXTENSION MEMOIRE

Externe tout Amiga 880 ko	320Frs
Externe amiga 1.76 MO	790 Frs
Interne Amiga 500 880 ko	295Frs
Interne A 2000 880 ko	350Frs
Interne A600/1200 880 K	295 Frs
Interne A1200/A4000 1.76 MO	608 Frs

LECTEURS DISQUETTES

SUPER PROMO CD ROM 2 X EXTERNE : 295 F

NOUVEAU LECTEUR AVEC FACADE POUR TOWER AMIGA 880 KO 210 FRS

CD ROM QUADRUPLE VITESSE
EXTERNE 499F

Un CDROM IDE sur votre 1200/4000

Tout nos prix sont TTC . Payement En CB CHEQUE CRBT Offres Valables dans la limite des stocks disponibles . Contactez nous pour les frais de port

TURTLE BAY DIRECT

L'Etang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : (16) 70.66.44.25 Fax: (16) 70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 H a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19 H

LES CARTES MEMOIRE ET ACCELERATRICES

Pour A1200

TBD 1200 0Ko +emplacement Copro	415 Frs
MTEC TOP 1 68030-28 MHZ PROMO	710 Frs
KIT SCS MTEC-TOP 1	690 FRS
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 MHZ	1150 Frs
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 MHZ + COPRO	1790 F
Blizzard 1260 IV 68060 - 50 MHZ + COPRO	4490F
kit scsi 1230 ou 1260	750 Frs
Coprocesseurs: PLCC 68882-33/50 MHZ	190 Frs
COPRO PGA 68882- 50 MHZ POUR BLIZZARD	650 F

L ESPACE TOWER A1200/A600

TOWER A1200 COMPLET

avec clavier externe detachable tres simple d'installation , rapide; il faut compter 11 Minutes en tout pour tout monter. Aucune soudure est necessaire.

Il vous permet d'etre operationnel tres rapidement.Le clavier livre est different de celui du A1200. Il s'agit d'un clavier CDTV

PRET A BRANCHER 1190 F

VERSION AVEC CLAVIER PC 105 T 890 F

La version TOP TBD , vous permet d'avoir un Amiga 1200 Escom en tour complet avec clavier detachable PC, lecteur interne ,souris , Manuel et disquettes 3.1 Pack MAGIC

POUR LA SOMME DE 3790 F

KIT PCMCIA 250 F

OPTION:

KIT TBD KEY + CLAVIER CDTV A600/A1200 690 F
KIT TBD FR KEY PC + CLAVIER PC 380 F
KIT MULTIMEDIA CD 4X+HP 10 W+NAPPE 499 F
KIT MULTIMEDIA CD 6X+HP 10 W+NAPPE 599 F

LES OCCASIONS

Clavier A1200 qwerty	100 F
Clavier A600	100 F
Lecteur interne Occas	100 F

Le Coin du Soft:

My First Amiga	50 F
Manuel AREXX 3.0	100 F
Manuel Amigados 3.0	100 F

LE STAND CABLERIE

Cable Moniteur DB	90 F
Cable Din 5 / DB23	80 F
Cable Parnet	90 F
Cable MI438S -DB15	99 F
Adapt VGA / DB 23	99 F
CD32-LINK	95 F
Cable Peritel Amiga	75 F
Cable Peritel CD32	95 F
Rallonge joystick	90 F
Cable imprimante	50 F

Romswitch A500/A500+/A2000(Pour installer 2 Roms)	150 F
Rom 1.3	145 F
Workbench 3.00 Disquettes sansManuel	100 F
SOURIS AMIGA 400 DPI NOUVEAU	99F
TRACK BALL PROFESSIONNEL NOUVEAU	270 F
Switch midi interface	50 Frs
Interface Midi +Soft	80 F
Pack Dynamite complet	N C
Horloge Amiga 1200	190 Frs
ALIMENTATION AMIGA 146 WATTS	299 F
ALIMENTATION AMIGA OFFICIEL	299 F
10 DISQUETTES 3.5 HD	27 FRS
ENCEINTES 2*120 W AMPLI	250 FRS

FOOT PEDAL (COMPLEMENT EFFICACE DES AMATEURS DE COURSE DE VOITURE ET DES SIMULATEURS) S'UTILISE AU PIED 90 F

JOY TOP TBD (SI VOUS RECHERCHEZ LE MEILLEUR , IL SERA VOTRE PARTENAIRE EFFICACE ET ROBUSTE) 95 F

IMPRIMANTES:

BJ 30 1190 F
BJ C70 1490 F
BJC210 1490 F

MONITEUR 1438S STEREO

2190 FRS

SUPER PROMOTION

CD ROM 3X ET 4X EXTERNE SCSI

Livré avec cable alimentation,(fonctionne sur PC,Mac,Amiga)

PRIX SUPER SPECIAL QUANTITÉ LIMITÉ
3X 710 F AVEC L'INTERFACE SQUIRREL 1200 F
4X 1580 F AVEC L'INTERFACE SQUIRREL 1990 F
+ OPTION HP 90 F

AMIGA ET COMMUNICATION

Communicator III (LE TOP)	450 F
Communicator III Light	290 F

L'interface S-Port permet de relier une console CD32 à un Amiga via le port RS232 (série), livrée avec un CD domaine public comprenant les logiciels de transfert .

AMIGA S-PORT	390 Frs
LOGICIEL IDEFIX+ MANUEL	320 FRS
MODEM US ROBOTICS V34 28800 11395F	
CADEAU CD @- NET AVEC CHAQUE MODEM	

AMIGA 1200 ESCOM PACK MAGIC 2790 FRS
AMIGA 1200 ESCOM+HD 170+SCALA N C
COMPAREZ NOS PRIX EN TOWER AMIGA!!!!!!!!!!!!

TBD SCANNER A MAIN

Scanner 256 tons de gris en 400 dpi (rom 2.04 mini) 990 Frs

En cours chez Turtle : LECTEUR HD INTERNE ,KIT REMISE A NIVEAU DU LECTEUR A1200 ESCOM AVEC DISC NON DOS, ...

SX32 ENFIN!!!!!! POUR VOTRE CD32
Port VGA,RGB,Parallele,serie,Lecteur externe 880 ko et 1.76 Mo,Horloge,HD 2.5,Extension Simm 32 Bit ext. a 8 Mo 1580 F

Internet : le guide

500 millions d'utilisateurs réguliers attendus en l'an 2000 : plus personne ne peut ignorer le phénomène Internet. Même Microsoft, qui pensait imposer son propre réseau Msn, s'est vu contraint de faire machine arrière et de s'aligner. Une bataille commerciale s'est engagée entre tous les acteurs du marché, dont notamment les fournisseurs d'accès. Pour l'utilisateur, cette bataille ne peut être en fin de compte que bénéfique, mais en attendant la fin des hostilités, la confusion règne...

Choisir son fournisseur d'accès n'est pas une mince affaire. Il en existe de très nombreux, connus ou moins connus, qui proposent chacun des services différents à un prix différent. Une fois n'est pas coutume, le moins cher n'est pas forcément à éviter, et le plus cher n'est pas forcément le meilleur.

Comment donc orienter son choix ? Plusieurs critères sont à prendre en compte, qui permettent déjà de dégrossir la liste des candidats possibles.

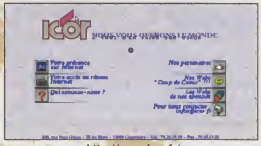
Ce qu'il faut savoir

Internet à la maison, cela passe obligatoirement par les lignes téléphoniques de France télécom (en attendant les liaisons par câble et par satellite). La première et indispensable acquisition est donc celle d'un modem, cet appareil qui permet à l'ordinateur de "causer au téléphone". La vitesse d'un modem se mesure en Kilobits par seconde (Kpbs) - à ne pas confondre avec les bauds, qui mesurent, eux, la vitesse de dialogue entre le modem et l'ordinateur.

De nos jours, un modem bas de gamme communique à 14,4 Kbps et coûte moins de 1000 francs. Un appareil moderne communique à 28,8 Kpbs et coûte moins de 1500 francs. Enfin, les premiers modems 33,6 Kpbs commencent à apparaître, à des prix qui fluctuent sec : comptez entre 1500 et 2500 francs suivant la marque et le modèle.

http://imaginet.fr/

Vient ensuite le prix de la communication téléphonique. Actuellement (c'est à dire, en attendant l'ouverture à la concurrence du marché des télécommunications), les communications locales sont payantes : 0,738 F Ttc par tranche indivisible de trois minutes en heures pleines, 6 minutes en heures creuses, et 9 minutes en pleine nuit, ce qui donne un coût horaire de 14,84 F Ttc par heure pleine, 10,39 F Ttc en tarif "blanc", 7,42 F Ttc par heure creuse, et 5,19 F Ttc en pleine nuit.



http://www.icor.fr/

A l'évidence, on a donc tout intérêt à choisir un fournisseur local, et à l'appeler en pleine nuit... Autre constatation : un modem rapide permet de réduire le temps, et donc le coût, de la connexion.

A noter que certains fournisseurs proposent depuis peu des accès "semi-locaux" : il s'agit d'un nouveau service de France télécom, qui permet de bénéficier de tarifs identiques quelle que soit la distance qui sépare l'appelant de l'appelé. Enfin, le service Primaliste permet quant à lui de bénéficier de 15% de réduction supplémentaires sur trois numéros de votre choix... Pourquoi pas celui de votre fournisseur ?

Les critères de choix

Au vu et au su des éléments précédents, vous pouvez commencer à choisir votre fournisseur d'Internet, en prenant en compte les considérations suivantes.

http://www.club-internet.fr/

de la connexion

• La proximité. Le fournisseur doit être localisé dans votre secteur de taxation.

• La vitesse des modems. Il est frustrant - et plus cher - de ne pas pouvoir profiter pleinement d'un modem 28,8 ou 33,6 Kbps Kpbs, simplement parce que le fournisseur n'est doté que de modems 14,4 Kbps...

• Le nombre de lignes disponibles. Rien n'est plus rageant qu'un service constamment occupé parce que le fournisseur ne dispose pas de suffisament de modems pour accueillir simultanément un nombre conséquent d'utilisateurs.

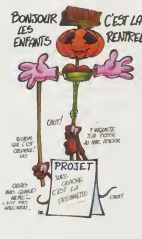
http://hrnet.fr/

• La bande passante. Elle détermine la vitesse à laquelle les ordinateurs du fournisseur communiquent avec le réseau. Plus elle est élevée, mieux c'est, mais attention : n'oubliez pas qu'elle est partagée entre tous les abonnés connectés simultanément. Il convient donc de toujours la rapprocher du nombre de lignes disponibles.

• Le service. Si les neuf dixièmes des fournisseurs peuvent héberger votre page Web personnelle, une limite de taille est également imposée : 1 Mo est très courant, certains acceptent jusqu'à 2 Mo.

• Le support. Pour les novices en matière de communications et d'Internet, une aide téléphonique est indispensable. Chez certains fournisseurs, elle est gratuite et disponible 7 jours sur 7. Chez d'autres, elle est soit payante (sous la forme d'un surcoût d'abonnement), soit limitée dans le temps.

• La facilité. Tous les fournisseurs proposent à leurs clients, un "kit de connexion" adapté à leur service. Malheureusement, ce kit est quasiment toujours réservé au Pc et/ou au Macintosh... Cela dit, il existe plusieurs kits de connexion Amiga, pré-configurés pour la plupart des grands fournisseurs nationaux.



Suite page 21 —>

Vous vendez 43 20 76 91

Vous achetez 43 21 76 91

53, RUE DE L'OUEST 75014 PARIS
MÉTRO GAITÉ OU PERNETY

Ouvert le lundi de 14h à 19h et du mardi au samedi 10h à 19h.

Achat, vente et dépot-vente sur tout le matériel AMIGA !!!

A 500 1 Mo :	800 F	Ext. 512 K A500 :	250 F
A 600 1 Mo :	800 F	Lecteur Ext. 3"5 :	300 F
A 1200 2 Mo :	1800 F	A 1084S :	790 F
A 1200 2 Mo HD :	N.C.	Lecteur Int. A500 :	350 F
A 2000 1 Mo :	1500 F	Alimentation A500 :	350 F
A 1200 + Pack Magic :	3190 F	Disque Dur Divers :	N.C.
A 1200+DD170+PMagic :	3990 F	Souris :	190 F

Génération Micro achète cash :

Unité centrale A500, A600, A 1200, écran 1083, 1084 et 1085 ou en panne.

Génération Micro, la garantie :

Matériel garanti 6 mois pièces et main d'œuvre.
Logiciels garantis 30 jours. S.A.V. assuré par nos soins.

Génération Micro, la solution dépot-vente pour tous vos logiciels

Expédition sur toute la France. Livraison sous 3 jours.

91 **PHOTO-FOC**

Centre ***AMIGA*** Conseil

Réparations de vos AMIGA
Installations de mémoires et de DD sur tout AMIGA
S.A.V. agréé
Logiciels et DP
Périphériques A500 A2000 A1200 A4000 DRACO
CD-ROM

SAMEDI 21 SEPTEMBRE de 10h30 à 19h
journée DRACO

Profitez de notre expérience

Depuis 15 ans avec Commodore
Depuis le début avec l'AMIGA
Vous avez des problèmes. Nous avons des solutions.

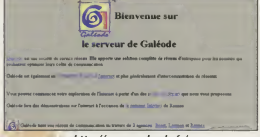
Centre Commercial " LA FORET"
av. Ch. de GAULLE 91230 MONTGERON
sur R.N.6 ✆ 69-40-51-69

cette publicité a été faite grâce à PageStream sur AMIGA

Dpt.	Ville	Nom	Téléphone	Bande passante	Abonnement
06	Antibes	Virtual Riviera	92.90.60.83	128 Kbps	199 F/mois
06	Nice	Webstore	93.87.87.99	128 Kbps	129 F/mois
09	Pamiers	Cap Mediatel	61.69.51.00	128 Kbps	250 F/mois
12	Rodez	Allia'Com	65.68.80.50	-	150 F/mois
13	Marseille	Gulliver	91.11.70.30	256 Kbps	68 F/mois
13	Aix en Provence	Oléane	41.74.77.77	4,2 Mbps	2000 F/an
13	Aix en Provence	PacWan	42.23.21.25	1Mbits	190 F/mois
13	Aix en provence	Topnet	42.24.42.58	64 Kbps	100 F/mois
13	Vitrolles	Vif	42.24.00.10	128 Kbps	89 F/mois
21	Dijon	AxNet	-	-	350 F/mois
21	Dijon	Planet Bourgogne	80.73.11.12	128 Kbps	179 F/mois
22	Saint Brieuc	Cyber	96.68.04.04	64 Kbps	99 F/mois
25	Besançon	Franche-Comté.net	81.48.09.09	128 Kbps	190 F/mois
25	Besançon	Infrescom	81.88.45.50	64 Kbps	250 F/mois
25	Besançon	Le Web	81.81.28.46	64 Kbps	180 F/mois
25	Besançon	SGA Software	81.65.03.30	64 Kbps	-
29	Brest	Service Internet	98.05.10.13	-	154 F/mois
31	Toulouse	Cadrus	61.00.30.00	64 Kbps	199 F/mois
31	Toulouse	MipNet	61.40.40.01	64 Kbps	145 F/mois
33	Bordeaux	@t internet	56.55.28.28	-	-
33	Bruges	Aliénor	56.50.51.83	-	149 F/mois
33	Bordeaux	Icare	57.92.11.80	256 Kbps	110 F/mois
33	Libourne	In'NET	57.24.18.11	-	96,50 F/mois
33	Bordeaux	Quaternet	56.13.31.91	512 Kbps	295 F/mois
34	Montpellier	Bart Internet Services	97.41.79.82	64 Kbps	150 F/mois
34	Montpellier	MNet	67.15.01.24	256 Kbps	150 F/mois
35	Rennes	Cybera	99.67.51.33	64 Kbps	180 F/mois
37	Tours	Agence Internet	47.66.17.17	256 Kbps	99 F/mois
38	Grenoble	Alpes Networks	76.15.37.37	128 Kbps	150 F/mois
42	Saint-Etienne	Aurec Video	77.35.34.97	256 Kbps	99 F/mois
43	Paulhaguet	Médianet	71.76.87.57	64 Kbps	92 F/mois
44	Nantes	Naonet	40.52.13.40	128 Kbps	99 F/mois
45	Orléans	Valcofim	38.62.32.39	64 Kbps	180 F/mois
46	Cahors	Full Access	65.22.56.76	64 Kbps	120 F/mois
49	Angers	UniMedia	41.34.45.25	64 Kbps	150 F/mois
51	Reims	EBCnet	26.49.99.00	128 Kbps	250 F/mois
54	Longwy	K infonet	82.24.30.02	64 Kbps	-
57	Metz	Internet	87.30.52.28	64 Kbps	100 F/mois
59	Dunkerque	NETinfo	28.26.76.20	-	49 F/mois + 20 F/heure
60	Maxence	Imaginet	44.70.09.73	64 Kbps	150 F/mois
63	Clermont-Ferrand	Net Auvergne Transworld	73.60.70.57	-	99 F/mois
67	Strasbourg	DX Net	88.18.61.61	128 Kbps	200 F/mois
67	Strasbourg	Média-Net	88.78.40.78	64 Kbps	110 F/mois
67	Strasbourg	SdV Net	88.75.80.50	128 Kbps	139 F/mois
67	Lingolsheim	The Pandemonium Group	88.78.77.77	128 Kbps	200 F/mois
68	Mulhouse	H.R.Net	89.56.55.44	128 Kbps	159 F/mois
68	Mulhouse	Nucleus Informatique	89.56.56.76	256 Kbps	139 F/mois
68	Colmar	Rmcnet	89.23.44.94	128 Kbps	147 F/mois
69	Lyon	Araxe	72.50.50.53	128 Kbps	300 F/mois
69	Lyon	Babel	78.89.64.04	128 Kbps	120 F/mois
69	Lyon	CAE -Communication	72.10.00.37	128 Kbps	95 F/mois
69	Lyon	Editeur Télématique	72.68.23.00	256 Kbps	80 F/mois
69	Lyon	NCTech	78.61.46.07	256 Kbps	-
72	Le Mans	Planet.fr	43.60.10.60	128 Kbps	100 F/mois
73	Chambéry	Icor	79.25.19.19	256 Kbps	149 F/mois

74	Annecy	Cyber Access	50.64.11.89	128 Kbps	150 F/mois
75	Paris	AOL	-	-	49 F/mois
75	Paris	Acces Internet	49.29.16.96	128 + 256 Kbps	149 F/mois
75	Paris	CalvaCom	34.63.19.19	128Kbps + 64Kbps + 512Kps	241 F/mois
75	Paris	Centre Internet Européen	45.23.55.04	-	95 F/mois
75	Paris	Club Internet	47.45.99.00	2,2 Mbps	77 F/mois
75	Paris	CodixNet	64 Kbps	45.62.97.60	150 F/mois
75	Paris	CompuServe	36.63.83.71	-	65 F/mois + 20 F/heure
75	Paris	EUnet France	53.81.60.60	1024kbps + 512kbps + 384kps	-
75	Paris	Easynet	44.54.53.33	256 Kbps	99 F/mois
75	Paris	French data network	44.62.90.64	64 Kbps	180 F/mois
75	Paris	Filnet	42.51.55.15	-	80 F/mois
75	Paris	France Pratique	44.69.21.49	1 768 Kbps	90 F/mois
75	Paris	FranceNet	-	-	190 F/mois
75	Paris	IBM	49.31.67.80	512 Kbps	107 F/mois + 29,60 F/heure
75	Paris	ISP	34.89.05.05	256 Kbps	130 F/mois
75	Paris	ImagiNet	43.38.10.24	1 Mo + 256 Kbps	150 F/mois
75	Paris	Infonie	41.02.80.80	256 Kbps	149 F/mois
75	Paris	Internet Plus	44.61.80.00	256 Kbps	150 F/mois
75	Paris	Internet Solutions	43.06.81.25	128 Kbps	75 F/mois
75	Paris	Internet Way	41.43.21.10	512 Kbps + 1 Mo + 256 Kbps	350 F/mois
75	Paris	Magic Online	53.69.54.59	256 Kbps	259 F/mois
75	Paris	MicroNet	43.92.28.82	1,1Mbits	99 F/mois
75	Paris	Planete.net	49.88.63.93	2.3 Mbps	79 F/mois
75	Paris	PlanetePC - Internet	43.98.22.22	256 Kbps	89 F/mois
75	Paris	Remcomp	44.79.06.42	128 Kbps	120,60 F/mois
75	Paris	SkyWorld	53.80.86.00	2x256 Kbps + 1 Mbps	290 F/mois
75	Paris	USNet	47.61.47.61	-	90 F/mois
75	Paris	Wanadoo	14	-	55 F/mois + 19 F/heure
75	Paris	World-Net	40.37.90.90	1 Mbps + 512 Kbps	99 F/mois
76	Rouen	Mcom	35.07.71.00	-	125 F/mois
80	Amiens	Dyadel.net	22.80.82.82	64 Kbps	120 F/mois
80	Amiens	NNX - Le serveur alternatif	22.46.35.00	64 Kbps	120 F/mois
81	Albi	Ilink	63.54.81.77	64 Kbps	125 F/mois
86	Poitiers	Cyberscope	49.49.07.61	128 Kbps	150 F/mois
86	Poitiers	InterPC	49.49.41.20	64 Kbps	150 F/mois
87	Limoges	NetSource	-	256 Kbps	140 F/mois
92	Boulogne billancourt	InfoRoute	49.10.06.15	128 kbps	-
92	Ville d'Avray	Mounet	47.50.62.48	64 Kbps + 256 Kbps	60 F/mois
95	Cergy pointoise	AlexNet	30.73.22.57	64 Kbps	60 F 20 h/mois
98	Monaco	Monaco Online	92.05.78.00	-	250 F/mois

Renseignez-vous auprès de votre revendeur, ou en lisant les publicités de Dream (citons notamment le kit *@ Net* de Phoenix, proposé en "prêt à connecter" pour plusieurs grands fournisseurs).



http://www.galeode.fr/

Nota : les plus grands opérateurs possèdent plusieurs points d'accès en France : CalvaCom, Club internet, Compuserve, Eunet, France pratique, Ibm, Imaginet, Internet fr, Internet way, Pac wan, Planète net, Planet pc, Wanadoo, World-net...

Les fournisseurs

La liste ci-dessus recense la grande majorité des fournisseurs d'accès français. Les renseignements indiqués (prix de l'abonnement, bande passante...) ont été communiqués par les fournisseurs eux-mêmes, et sont donc dépendants de leur bonne foi. Dream ne saurait en aucun cas être tenu pour responsable d'une information incorrecte contenue dans ce tableau. Il fallait le dire.

Stephan Schreiber

AMIE AMIGA

Plus de choix au meilleur prix !

Crédit gratuit **4 MOIS** Après acceptation du dossier

11 Bd Voltaire 75011 PARIS M° REPUBLIQUE ✆ (1) 43 57 96 18

LECTEUR CD ROM

Compatible ISO 9660 + CD photo + CD audio + CD 32.

CD-ROM IDE ATAPI

Possibilité jusqu'à 4 périphériques ATAPI. Montage rapide. Installation double clic.

KIT RANDY ROM :
Interface 4 ATAPI IDE
Câble de connection IDE
Câble d'alimentation
Disquette d'instal IDE-FIX

4 vitesse seul	**490°**
4 vitesse + KIT	**890°**
6 vitesse seul	**590°**
6 vitesse + KIT	**990°**
KIT RANDY ROM	**490°**

CD-ROM SCSI

Possibilité jusqu'à 6 périphériques SCSI. Montage sans ouvrir l'ordinateur.

SQUIREL :
Interface SCSI 2
Disquette d'instal
Disquette logiciels CD
Connexion par PCMCIA

4 vitesse seul	**1290°**
4 vitesse + SQUIREL	**1690°**
6 vitesse seul	**2290°**
6 vitesse + SQUIREL	**2740°**
SQUIREL	**490°**

A1200 PACK MAGIC

Processeur MC **680020/14 Mhz**, mémoire **2 Mo**, lecteur 3" 1/2 880 Ko. Système d'exploitation **OS 3-1**

+ PACK MAGIC

Digita Wordworth ASE
Digita organiser 1.1
Personnal paint 6.4
Turbo Calc 3.5
Digita print manager 1.2 SE
Digita Datastore 1.1
Photogenesis 1.2 SE
Pinball Mania
Whizz

OPTION DD

DD 170 Mo + SALLA	**N.C.**
DD 540 Mo	**N.C.**
DD 820 Mo	**N.C.**
DD 1 Go	**N.C.**

CARTE ACCELERATRICE A1200

Carte MTEK
68030 MMU à 28 ou 42 Mhz
Support SIM 1/2/4/8 Mo
Support capro 68882
Horloge + batterie
Option SCSI

28Mhz	0Mo	**690°**
28Mhz	4Mo	**920°**
28Mhz	8Mo	**1180°**
42Mhz	0Mo	**990°**
42Mhz	4Mo	**1220°**
42Mhz	8Mo	**1480°**
INTERFACE SCSI		**790°**

Carte BLIZZARD 1230 IV
68030 MMU à 50 Mhz
Support SIM jusqu'à 128 Mo
Support capro 68882
Horloge + batterie
Option SCSI

50Mhz	0Mo	**1390°**
50Mhz	4Mo	**1620°**
50Mhz	8Mo	**1880°**
50Mhz	16Mo	**2360°**
INTERFACE SCSI		**790°**

Carte BLIZZARD 1260 TURBO
68060 MMU à 50 Mhz
Support SIM jusqu'à 64 Mo
Option SCSI

50Mhz	0Mo	**4890°**
50Mhz	4Mo	**5120°**
50Mhz	8Mo	**5380°**
50Mhz	16Mo	**5860°**
INTERFACE SCSI		**790°**

LECTEUR ZIP

Remplace le disque dur externe. Facile à transporter. Installation rapide.

Cable + Drivers
100 Mo par disque
Taux de transfert 1Mo/s
Temps d'accès 28 ms

Lecteur ZIP seul	**1490°**
Lecteur + SQUIREL	**1990°**
SQUIREL	**490°**
Cartouche 100 Mo	**100°**

A1200 TOWER

Boitier mini-tower + leds, 2 baies 3" 1/2 + 1 baie 4" 1/4
Alimentation 200W modifiée AMIGA. Interface clavier PC + clavier PC.
Options : bus Zorro II et III

Interface clavier PC	**490°**
Interface PCMCIA	**290°**
Carte ZORRO II	**1890°**

A1200 seul	**6490°**
A1200/820Mo	**5790°**
A1200/820Mo/CD4X	**6290°**
Boitier seul	**1890°**

CARTE MEMOIRE

S'installe sous la trappe. Auto configurable.

Support SIM 32 bits
1/2/4/8 Mo 32 bits
Support capro 68882
Horloge + batterie

0 Mo	**590°**
2 Mo	**720°**
4 Mo	**820°**
8 Mo	**1080°**

LECTEUR SYQUEST EZ 135

La plus rapide des unités de stockage. Livré avec alimentation et câbles.

Cartouche 135 Mo 3" 1/2 amovible.
Temps d'accès 13,5 ms
Ne nécessite aucun driver.

Lecteur EZ 135	**1890°**
Lecteur + SQUIREL	**2290°**
Cartouche 135 Mo	**170°**

CARTE ACCELERATRICE A4000

CYBERSTORM

68060 à 50 Mhz.
Extensible jusqu'à 128 Mo en barrette SIM 72 b. Option carte SCSI et module ethernet.

Cyberstorm 4 Mo	**5890°**
Cyberstorm 8 Mo	**6490°**
Cyberstorm 16 Mo	**7290°**
Carte SCSI	**NC**

IMPRIMANTES

Livré avec câble et disquette driver.
Sélection proposée en fonction du meilleur rapport Qualité/Prix.

EPSON :
Stylus 820 — Coul. rés. 360x360 dpi. **1790°**
Stylus Color II — Coul. rés. 720x720 dpi. **2990°**

CANON :
BJ 30 — NB rés. 360x360 dpi. **1390°**
BJC 210 — Coul. rés. 360x360 dpi. **1690°**
BJC 4100 — Coul. rés. 720x360 dpi. **2290°**

HEWLETT-PACKARD :
HP 600C — Coul. rés. 600x300 dpi. **1990°**
HP 850C — Coul. rés. 600x300 dpi. **3490°**
HP 660C — Coul. rés. 600x300 dpi. **2790°**

A4000 TOWER

Processeur **68040/25 Mhz**, mémoire **RAM 2 Mo**, mémoire FAST **4 Mo ext. 16 Mo**, lecteur 3" 1/2 1,76 Mo. Controleur DD IDE + SCSI - Disque Dur **1 Go** SCSI

+ SCALLA MM 300

LE MEILLEUR ENVIRONNEMENT MULTIMEDIA

VIDEO = Effets spécieux
SON = Mixage bruit et musique
SYNCHRO = Affichage sur son

OPTION MEMOIRE

2 Mo + 4 Mo + SCALLA	**18900°**
2 Mo + 8 Mo	**19600°**
2 Mo + 12 Mo	**20300°**
2 Mo + 16 Mo	**21000°**

DISQUE DUR

Disque Dur 3" 1/2 IDE
+ câble 2"1/2 3"1/2
+ câble alimentation
+ disquette d'instal

540 Mo	**1190°**
630 Mo	**1290°**
820 Mo	**1390°**
1 Go	**1490°**

Disque Dur 2" 1/2 IDE
+ câble 2" 1/2 3" 1/2
+ disquette d'instal

170 Mo	**1290°**
340 Mo	**1690°**
540 Mo	**1790°**
635 Mo	**1990°**

Disque Dur 3" 1/2 SCSI
+ câble 50 broches
+ disquette d'instal

540 Mo	**1290°**
1 Go	**1790°**
2 Go	**4590°**
4 Go	**7590°**

AMIE LE PRO.

12 ans d'expérience

11 Bd Voltaire 75011 PARIS
✆ (1) 43 57 96 18
Fax : (1) 43 57 10 01
ouverture : 10h à 19h

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE A 500/500+/600

S'installe sous la trappe

1001	A500	512Ko	Sans horloge	200F
1003	A500	2 Mo	Sans horloge	890F
1004	A500	1 Mo	Chip RAM	1490F
1005	A500+	1 Mo	Sans horloge	300F
1006	A600	1 Mo	Sans horloge	300F
1007	A600	1 Mo	Avec horloge	400F

LECTEUR INTERNE & EXTERNE pour A 500/600/1200/2000

1018	externe	Tous	880Ko	350F
1020	externe	Tous	1,76Mo	790F
1021	interne	A500	880Ko	320F
1022	interne	A 600 A1200	880Ko	340F
1024	interne	A2000	880Ko	380F

DISQUE DUR A 500

Boîtier avec contrôleur Ide et extension mémoire RAM jusqu'à 8 Mo.

1025	Boîtier vide	0Ko RAM	790F
1026	540 Mo	0Ko RAM	1890F
1027	640 Mo	0Ko RAM	2090F
1028	820 Mo	0Ko RAM	2290F

ROM 3.1 + AMIGA DOS

1029	Pour A500/1000	720F
1030	Pour A600	780F
1031	Pour A1200	780F

MONITEUR

1032	SVGA 14"	1590F
1033	SVGA 15"	2290F
1034	Multiscan	2290F

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

3"1/2 DF DD	50	2,40F	100	2,30F	250	2,10F	500	1,90F
3"1/2 DF HD	10	2,90F	50	2,80F	100	2,60F	500	2,40F

ACCESSOIRES

DIVERS

1068	Souris standard	99F
1069	Souris 300 dpi.	120F
1070	Souris 400 dpi.	160F
1071	Souris optique	220F
1072	Crayon souris	300F
1073	Trackball	350F
1074	Multistandard 500	200F
1075	Multistandard 600	260F
1076	Commut. joy/souris	200F
1077	Alim. 500/600/1200	390F

CABLES

1078	Peritel	90F
1079	Midi	70F
1080	Nul modem	90F
1081	Minitel	90F
1082	Disque dur 2"1/2	60F
1083	Disque dur 2"1/3	70F
1084	Prolongation joystick	60F
1085	Imprimante	90F
1086	Adaptateur multisync.	150F
1087	Adaptateur peritel 1083	150F

OCCASIONS

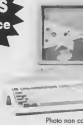


Photo non contractuelle

Amiga 500	700F	Moniteur 1083S	800F
Amiga 500+	800F	Moniteur 1085S	800F
Amiga 600	900F	Moniteur 1084S	1000F
Amiga 2000	1500F	Moniteur SVGA	1000F
Amiga 1200	1800F	Imprimante à porte de	300F
Amiga CD32	900F	Lecteur externe	250F

MULTIMEDIA

SON

3001	**Interface MIDI** pour connecter un instrument Midi à l'Amiga. 3 ports (1 In, 1 Out et 1 Thru)	190F
3002	**MEGALOSOUND** Sampler en Direct-to Disk 8 bits. 70Khz mono et 39Khz stéréo sur A500. 56Khz stéréo sur A1200.	390F
3003	**AURA** en Direct-to-Disk port PCMCIA, > à 60 hz stéréo sur A1200.	890F

VIDEO

Digitaliseur 24 bits sur port //. 3 entrées vidéo (2 composites + 1 S-VHS). Détection automatique du format vidéo (Pal, Secam, S-VHS). Capture d'image et animation en 16 million de coul.

3004	**VIDI 24 RT** Résolution maxi 380x604	1390F
3005	**VIDI 24 RT PRO** Résolution maxi 760x604	1990F

FAX / MODEM

Livrés avec câbles + CD A.Net (logiciels de com. internet + instal. et config.) Compatible Hayes, Fax classe 1 et II, groupe 3. Compression de données : MNP5, CCITT V42bis. Correction d'erreur MNP4, CCITT V42. **Un mais de connection internet OFFERT !**

306	**OLITEC** 14400 bauds	1140F
3007	**OLITEC** 28800bauds	1590F

GENLOCK

3008	**MINIGEN** 1 entrée et 1 sortie vidéo. 3 positions de mixage	790F
3009	**COMPOSITE** 1 entrée et 1 sortie vidéo. Panel de mixage (ChromaKey, by passe...)	1790F
3010	**Y-C** 1 entrée et 1 sortie S-VHS (com posite et Y-C). Panel de mixage (ChromaKey, by passe...)	2790F

GRAPHIQUE

Scanner à main en 24 bits jusqu'à 200 dpi. Affichage en Ham8/24 bits sur Amiga non VGA. Fonctionne sur tout Amiga avec ROM 2104 ou Plus. Necessite plus de 1 Mo.

3011	64 tons de gris	690F
3012	256 tons de gris	990F
3013	Couleur	2190F

TABLETTE GRAPHIQUE

L'art d'utiliser votre AMIGA de façon naturelle. Retourner le stylet pour effacer les textes ou dessins. Très grande facilité d'emploi Précision = 0,5 mm. Sensibilité à la pression. Fourni avec driver AMIGA.

Fourni avec driver AMIGA, Doc en francais.

3011	ART PAD format A6	1290F
3012	ART PAD format A5	2490F

COMMANDEZ

Par téléphone au 43 57 96 18
Par fax au 43 57 10 01

Par courrier en remplissant le coupon ou sur papier libre

LOGICIELS

GRAPHIQUES

DELUXE PAINT 5 VF	590F
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	490F
PHOTOGENICS VF	590F
SCENARY ANIMATOR	590F
LIGHT WAVE 3.5	1990F
POV RAY 2.2 VF	300F
PAINTER 3D	290F
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	490F

VIDEO & SON

SCALA VT 100	199F
SCALA MM 211	790F
SCALA MM 400	1490F
IMAGE VISION	749F
CINEMORPH	290F
MUSIC X 2.0	349F
AUDIO SCULPTURE	250F
OCTAMED 6.0 VF	690F

BUREAUTIQUE

FINAL COPY II	390F
TURBO CALC 3.5	490F
D. OPUS 5.12 VF	690F
PAGE STREAM 3.0	2490F
TURBO PRINT 4.0	560F
DIRWORK 2.1 VF	690F
DIAVOLO BACKUP 3.2 VF	580F
ASIM CDFS	490F

DIVERS

PC TASK 3.15 VF	990F
DEVPACK 3.5 VF	990F
BLITZ BASIC 2.1	480F
GP FAX 2.346 VF	750F
HISOFT BASIC 2.5 VF	1190F
MODEM TUTORIAL VF	250F
MUI 3.3 VF	400F
POWER COPY 3 VF	349F

CD-ROM domaine public

NOUVEAUTES

Aminet 12	99F
Aminet set 2	199F
Net News Offline	79F
Xi-Paint 4.0	349F
Pro vidéo club	299F
Amiga Tools 4	199F
Magic Publisher	299F
Amiga CD 3	99F
Workbench Design	219F
Workbench Enhancer	219F
Hottest 6	199F
Anime Babes	249F
3D GFX	249F
Scene Storm	199F
World of Clipart Plus	199F
Assassins 2	199F
Gateway 2	99F
Tools unlimited	149F
Light Room 3	399F
LSD 3	149F

CLASSICS

Aminet 9/10/11	99F
Assassins 1	119F
Amos CD 2	189F
Audio Plus	149F
Textures	249F
The Epic Coll.	199F
Meeting Pearls 3	99F
Magic illusions	99F
Eurascene 2	99F
Fresh Fonts 2	149F
Giga PD 3	249F
Animations CD	249F
Giga Graphics	199F
Deutsch ed. 2	99F
World of clipart	199F
Imagine CD	349F
Amiga Tools 3	199F
UPD Gold	219F
GFX Sensations	249F
Pro Back 2	129F

TOP 20 JEUX

JEUX 249F

BLACK VIPER
SLAM TILT
CEDRIC
PRIMAL RAGE
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96
SENSIBLE WORLD OF SOCCER Ext. Edit.
NEMAC IV
FEARS
BREATHLESS
HUMANS 3
WATCH TOWER
THE SPERIS LEGACY
STAR CRUSADER
WORMS
TILE MOVE
FLIGHT OF THE AMAZONE QUEEN
SUPER SKIDMARKS (DATA)
SUPER TENNIS CHAMP
SENSIBLE GOLF
EXILE

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD
JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • EROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs...
Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.
Réparation garantie 3 mois.

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

A retourner à : **AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS**

Nom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tel ..... Mon ordinateur .....

Pts TTC, promotions non cumulables *Frais d'envoi : port 50F/transporteur 150F par colis/C.R 70F en s

Désignation ou réf.	Qtés.	Prix	Montant

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue date d'expiration N°
❑ Carte club AMIE ..... Date Signature

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

QUICKI SOFT 66 Fr/Min

Enigma

Otm

Otm est désormais l'un des éditeurs les plus productifs sur le marché en ce qui concerne notre machine, et le prouve en présentant Enigma, pas le groupe, le shoot'em up...

Développé par Centillion software, *Enigma* est un shoot'em up multijoueurs horizontal absolument délirant. D'après l'équipe de développement, le moteur graphique mis au point est l'un des plus avancés à ce jour. En effet, le jeu sera en scrolling parallax, ce qui n'est pas

Un shoot'em up sinon classique.

Une technologie révolutionnaire.

nouveau, mais dispesera également de priorités de zones de jeu différentes. Autrement dit, selon l'endroit où vous passerez, le jeu sera différent ! D'autant plus différent que le placement des bonus et des ennemis se fera aléatoirement... Graphiquement, vous aurez droit à de l'overscan haute-résolution (jusqu'à 720x550 pixels !) en 300 couleurs et à 50 images par seconde. Vous parlez d'un cahier des charges ! Si l'on ne sait pas encore trop bien en quoi consistera le scenario, nous avons déjà appris qu'*Enigma* sera entièrement localisé pour que nous autres "froggies" puissions tout comprendre à l'intrigue. De toute façon, dans

300 couleurs, 50 ips, 720x550 !

un shoot'em up, l'action reste nettement plus importante que le scenario, surtout quand on peut jouer à plusieurs. En attendant, délectez-vous de ces magnifiques images.

FINALISATION

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

Prévu pour : tous les Amiga et Pc

Spherical Worlds

Neo

Attention : rapport au vaisseau mère ! Un intrus a été détecté dans notre zone... Système de défense enclenché... Cible localisée : il s'agit un vaisseau sphérique... Systèmes de défense activés... Droides de bataille activés... Transmission terminée...

Autant vous le dire tout de suite, le vaisseau sphérique, c'est vous. Introduit dans une navette spatiale qui n'est pas la vôtre, vous tentez de survivre en réduisant à néant tout vos assaillants. Mais attention, ce n'est pas le seul but du jeu. Il faut également réussir à franchir le labyrinthe, s'étalant parfois sur plusieurs étages. Ce nouveau jeu de Neo est un jeu d'arcade, style *Gauntlet*, de tout premier ordre. Vu de dessus, votre "spheri-

Non, pas tubular, spherical.

cal-droid" se meut dans les 8 directions. En faisant attention à ne pas tomber dans l'espace intersidéral, et en récoltant divers objets (clés, argent, etc.), vous devez déjouer les services de sécurité. Votre droide gagne bien évidemment en puissance, grâce à la boutique de Pierre, entre chaque niveau.

Vivement la version finale de ce magnifique jeu qui sera certainement un hit !

L'écran de jeu n'étant pas carré, vous risquez d'être surpris par les flancs !

FINALISATION

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

Prévu pour : tous les Amiga

	98	1998	CD32
3D Construction Kit	199	----	-VF
A320 Approach Trainer	29	----	-VF
Aladdin	89	----	----
Aladdin	----	199	----NF
Alien Breed 3D	----	29N	29NF
ALIEN BREED 3D 2	----	229	229
All Terrain Racer	179	----	199NF
Altered Beast	99	----	----
Archer Maclean Pool	99	----	----
Assassins Games	----	199	----
ATROCITY	----	199	----
Aunt Jumpers	99	----	99
Big Sea	199	----	----
Birds of Prey	149	----	----
Black Crypt	109	----	----
Blaster	29N	29NF	----
BLOODNET	----	A500+	199
Blue Talon X3	179	----	----
Blueberry	99	----	----
Bog Blows	129	129	-NF
Body Blows Galactic	----	229	-NF
Bravo Romeo Delta	89	----	----
BREATHLESS	----	249	----NF
Brutal Paws of Fury	----	----	209NF
Bubble Dizzy	----	129	----
Bubba n Stix	49	----	49NF
Bubble & Squeak	199	199	199
Bubokon	129	----	----
BURNTIME	199	199	----
Campaign 1	129	----	----
Carlton Fodder 2	199	----	----
Carlton Fodder	19	----	199
Cardiaxx	99	----	----
Championship Manager 2	199	----	----
CHAOS ENGINE 2	199	199	----
Chuck Rock 2	49	----	49
Chuck Rock I & 2	----	139	NF
Clockwiser	99	99	99
Club Football	99	99	----NF
Clutch & Country	79	----	----
Colla	199	----	----
COLONISATION	149	----	----
Corporation	49	----	-NF
Cosmic Spacehead	199	----	-NF
Crystal Poker	129	----	----
Cruft for AMOS	199	----	----
CURSE OF MASTERS	169	----	129
Deepcore	----	129	----
Dennaroque	179	----	----
Desert Strike	99	----	----
Doodi	----	199	----
Dracula	199	----	-NF
Dragonstone	249	----	-NF
DUNE 2 DU 2	----	229	----
Dungeon Master 2	----	229	----
Dune	129	----	----
Elite 2 - Frontier	199	----	129
Embryo	129	----	129
Emerald Mines	----	129	----
EMOMA	----	199	----
Epic	129	----	----
European Champions	29	----	----
Exile	99	199	199
Exodus	----	----	269
EXTREME RACING	----	129	----
F17	129	----	----
Fantasy Manager	99	----	----
Fears	29	----	----
F.A. Soccer	199	----	-VF
Final Over	119	----	129NF
Fire & Ice	----	199	199
Fire Force	----	199	----
Fly Harder	----	149	----
Football Glory	99	99	----
FOOTBALL MASTERS	----	169	----
Football Statistics Pro	279	----	----
FORMULA ONE MASTERS	169	----	----
Fury Of The Furnes	----	----	99
Gizmo 2	79	----	----
Grayworks	79	----	----
Gloom	----	199	199
GLOOM DELUXE	199	----	----
G Gooch - Second Innings	129	----	----
G Gooch - Test Match Special	129	----	----
G Gooch - World Class Cricket	99	----	----
G Gooch - 9A95 Data Disk	99	----	----
G Gooch - Battle for the Ashes	99	----	----
Guardian	89	89	----
Gunship	129	----	----
Hamm Barbers Anatution	319	----	-VF
Hard Nova	89	----	----
Heimdall	49	----	-NF
Heimdall 2	49	79	----
Hook	149	----	----
HOLMES 3	----	199	199NF
Immortal	89	----	----
Impossible Mission 2025	----	----	129NF
Indianapolis 500	129	----	----
Insight Dinosaurs	----	----	149
International One Day Cricket	79	----	----
Int OS	149	----	----
It's International Cricket	199	----	----
Jack Nicklaus Designer Clip Art	99	----	----
Jaguar XJ220	49	----	----
JET STRIKE	----	99	99
Jimmy White's Snooker	129	----	----
John Madden Football	129	----	----
Jungle Strike	----	179	179
KGB	----	129	----
Kicks Off 3	----	----	-VF
KICK OFF '96	129	129	----
Kick Off 96	179	199	199NF
Kid Pix	----	129	----

	98	1998	CD32
Last Ninja 3	----	----	99
Lemmings 1	----	----	19
Leaks - The Challenge Of Golf	149	----	----NF
Lion King	----	----	19
Lombard RAC Rally	99	----	----
Lotus Turbo Trilogy	----	----	129
Lure Of The Temptress	----	129	----
Magic Boy	129	----	-NF
Mavena Marvellous Adventures	----	99	99NF
Mega Lo Mania	----	----	19
Midwinter 1	129	----	----
Mighty Max	179	199	----
Military Masterpieces	99	----	----
Morph	----	99	99
Mr. Blobby	139	----	139
MORTAL KOMBAT	249	----	----
Music X 2.0	279	----	----
Myth	129	----	----
Napoleonics	129	----	----
Nick Faldo Golf	----	----	99
NECROMANTICS	----	----	199
Odyssey	189	----	----
One Day Cricket	89	----	----
Operation Harrier	99	----	----
Original Games	99	----	----
Out To Lunch	----	----	19
OVERLORD	229	----	----
PGA European tour	129	----	----
Pinball 2	99	----	----
PLAYER MANAGER 2	89	----	----
PLAYER MANAGER 2 XTRA	----	89	----NF
PINBALL FANTASIES	----	99	199NF
Pinball Dreams & Fantasies	249	----	-NF
Pinball Illusions	----	199	199NF
Pinball Mania	199	----	-NF
PINBALL PRELUDE	----	199	199
Pinkie	179	199	199NF
Pipe Dreamz	199	199	----
Populous & Promised Lands	129	----	----
Prehistorik 2	29	----	----
Powerflame V 3.5	129	----	----
Powerdrive	99	----	199VF
Powergames	129	----	----
Powermonger & Data Disk	149	----	----
Premiere	49	129	----
Premier Manager 3 Deluxe	139	----	-NF
Premier Manager Multi Edit Sys	119	----	-NF
Primal Rage	199	----	----
Prime Mover	179	----	----
Project X	129	----	199
Pro Tennis Tour	89	----	----
Pushover	99	----	----
Quarantine	----	169	169NF
Putty Squad	----	199	199
Reach For the Skies	129	----	----
Realms	109	----	----
Rise Of The Robots	A500+	129	129-NF
Road Wrecks	189	----	----
Road Kill	----	----	19
Robo Wars	109	----	----
Robocop 3	129	----	----
Rugby League Coach	99	----	----
Sensible Golf	----	----	19
Sensible World Of Soccer Euro 96	179	----	-NF
Shadowfighter	129	129	-NF
Shaq Fu	99	----	----
Shuttle	129	----	----
Sierra Soccer	169	----	----
SIM CITY 2000	199	199	199
SIMON THE SORCEROR 1	129	129	129NF
Skeleton Krew	79	49N	49NF
Skidmarks	89	----	----
Skitchin	199	199	199
SLAMTILT	----	199	----NF
Sleepwalker	99	----	----
Soccer Team Manager	129	----	----
Soccer Legacy	----	199	199NF
Spherical Worlds	179	----	179
Star Crusader	99	----	----
Steve Davis Snooker	49	----	----
Strike Fleet	89	----	----
Star Fighter	----	199	----
STRIP POT	----	99	99
Stun Runner	99	----	----
Subwar 2050	129	----	----
SUBWAR 2050 COMMANDO	----	99	----
Superfrog	----	----	129
Super Loopiez Manager	199	199	199
Super Monaco Grand Prix	99	----	----
Super Putty	----	----	129
Super Skidmarks	----	129	199
SUPER STARDUST	----	229	229
Super Stretch'em 2 Turbo	----	229	229
Super Tennis	179	----	----
Supremacy	129	----	----
Subversion	89	----	----
Traps & Treasures	149	----	149
Tactical Manager	79	----	----
Test Match Cricket	99	----	----
Terminator 2	89	----	----
Theme Park Mania	149	----	----
The Games	109	----	----
Theme Park	179	----	-VF
Top Gear 2	129	----	----
Torvak	49	----	----NF
Total Carnage	----	----	19
Touring Car Challenge	179	----	149
Trolls & Treasures	149	----	149
Turtle Champions	29	----	----
TURBO TRAX	199	----	----
Turning Points	----	----	129
Ultimate Body Blows	199	----	229NF
Ultimate Golf	----	----	99

	98	1998	CD32
Uncovered	199	----	----
Universe	----	----	89NF
Virtual Golf	179	----	----
Virtual Karting	----	129	----NF
Watch Tower	149	----	----
Wembley International Soccer	----	99	99
Wembley Rugby League	79	----	----
Wheel Spin	229	----	----
Wing Commander	129	----	----
Winter Gold	129	----	----
Wizkid	129	----	----
World Cricket	149	----	----
World Class Cricket	199	----	----
WORLD CLASS RUGBY 95	129	----	----
World Cup USA '94	179	----	----
World of Football	199	----	----
WORLD GOLF	129	----	----
World Of Soccer	129	----	----
Worlds at War	99	----	----
WORMS	----	199	199
WORMS REINFORCEMENTS	129	----	----NF
WWF 1 on 2	99	----	----
XP 8	129	----	----
ZEEWOLF 2 - WILD FIRE	259	----	----NF
Zool	----	99	----NF
Zool 2	----	99	----NF

COMPILATIONS

	98	1998	CD32
Award Winners 2 - *Elite + & Zool & Sensible Soccer & I Whizz Snooker*	229	----	----
Combat Classics 1 - *F15 2 + 688 Attack Sub + Team Yankee*	----	199	----
Core A1200 Puzzel - *Banshee + Skeleton Krew + Heimdall 2*	----	199	----
Help! Compilation - *Sensible Soccer Euro Champions, Road Rash, Cool Spot, The Humans, Desert Strike*	179	----	----
Intelligent Strategy - *Games(Chess,Bridge,Go,Backgammon, Checkers,Reversi,Gomoku,4 In A Line) + Chinese Chess*	199	----	----
Space Legends - *Megatraveller + Elite Plus + Prime Mover*	179	----	----
Soccer Stars 96 - *FIFA, On The Ball, Kick Off 3, Premier Manager 3*	249	249	----
Triple Action - Vol 6 - *Super Tennis + Arnhall + Time Bandit*	----	99	----
World Cup Year '94 - *Goal + Sensible Soccer + Subwar +*	129	----	----
Championship Manager 93 & 94	199	----	-NF

JOYSTICKS & ACCESSIORES

3.5" Boitier a 100 Disk	79
4 Player Joystick Adaptour	49
Accelerator 68020 PC Sato RAM pour A500+	899
ADAPTEUR PORK AVALOG JOYSTICK	59
Cable d'extension pour Joystick	59
CH FLIGHTSTICK (ANALOG) ----(AAN)	399
Cheetah 125+	99
Competition Pro Joypad Pour CD32 (4 boutons)	15
Divisseur Automatique pour Joystick/Souris	149
Joystick Speak & Spell	19
Mousehouse	39
Mousemat	59
GRAVIS ANALOG JOYSTICK ----(AAN)	199
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK(AAN)	329
Joystick 5 Splitter (Doubleur de Joystick)	59
Logic 3 Delta Ray Autofire JY156	109
Logic 3 Alpha Ray - Autofire LG737	109
Logic 3 Sigma Ray - Autofire LG737	129
Logic 3 Equipment	19
Quickjoy Pedalo SV129	99
Quickjoy Turbo SV124	29
RAM Board - A1200 - Bare	499
RAM Expansion 1 MEG 72 Pin SIMM	899
RAM Expansion 8 MEG 72 Pin SIMM	1399
RAM Expansion 16 MEG 72 Pin SIMM	2499
Sanyo Mouse pg 2 Autofire MX7-Gold	109
Screenbeat 5 Encrteurs Preamplificateur SB203	129
Screenbeat 5 Encrteurs Preamplificateur SB240	119
Screenbeat 5 Encrteurs Preamplificateurs SB225	159
Screenbeat Pro 50 Encrteurs SB250	299
Screenbeat RCA Adaptegr Cable	79
Screenbeat Prise	79

AMIGA CDROM

Amiga Tools 3	249
Amiga Utilities 2	99
AMINET SET 1 OU 2	249
Aminet 7,8,9,10,11 ou12	149
Aminet 9+10	99
Amos CD	199
Animations	199
Artwork Colour	99
C-64 Sensation	199
CD Boot	329
CD Write	329
Clip Art	99

FreshFonts 1 or 2	199
Fonts	99
Gateway	99
Giga Graphics	249
Gold Fish 1 or 2	199
Graphics Sensations	199
Hotest 1	99
Hottest 6	149
Illusions In 3D	199
Network CD 2	149
Meeting Pearls 1	99
Multimedia Toolkit 2	249
Professional Fonts & Clipart	99
Professional IFF & PCX Library	99
Professional Utilities 1-1500	199
Octamed 5	249
Sound Library & GRX Library	199
Textures 1	99
The Beauty Of Chaos	99
The Great Library	99
The Light Rom 1 or 2	329
The Light Works	249
VD Clip Art	99
World Of Clipart	99
World Of Cliff	99
World Of Photo	99
World Of Sound	99
Adult Sensations	199
Asian Dreams Girls 1 or 2	169
Asian Pleasures 1 ou 2 or 3 ou 4	169
Colombia & Asiana	209
European Dream Girls 1 ou 2 ou 3	169
Hot Pie	99
Hot Spot Women 1 ou 2 ou 3	179
Oriental Fantasies 1 ou 2 ou 3	169
Photo Studio	99
Pin Up Girls Vol 2	169
Pinch of Passion 1 ou 2	179
Scandavian Cover Girls 1 ou 2 ou 3	179
Sexy Sensations	169
Women From Lesbos 1 or 2	179
World Of Penguin Vol 1	99
World Of Pimps Vol 2	109

DOMAINE PUBLIC

B001 A-Gene (1 meg)	19
B002 Business Card Maker	19
B003 Database Master	19
B004 Ami Cash	19
B005 Anthem Pro	19
B006 600 Business Letters	19
B007 Text Engine	19
B008 PC Task	19
B011 A-graph	19
B013 Anim ALC	19
B015 Stock Analyst	19
B017 Badgets V1.34	19
F002 The Bible (4 Disks)	19
F003 World Dualism	19
C005 Astronomy	19
C006 Total Concepts	19
F007 Bank Talk	19
F008 Dunks DTP	19
E009 Colour The Alphabet	19
E010 The Highway Code	19
E011 Junior Maths	19
E012 Electronic Trains Set (1 MEG)	19
E013 Learn & Play 1	19
E014 Learn & Play 2	19
E015 Learn Geography	19
E016 Winthed One	19
E017 Ami Chess	19
E018 Woltsimus	19
E019 Speak & Spell	19
C022 Label Designer	19
C023 Super Fonts	19
C024 Mobsted	19
C025 Deluxe Paint Tutor	19
C026 Shadow Demo Maker	19
C029 Ultimo Labels	19
C031 Word Power	19
C032 Foot Farm	19
C033 Kangaroo	19
C034 Assassins	19
C036 Garden Designer	19
C037 X Beat	19
C038 Dr. Workshop	19
U006 Address Book	19
U008 Astrocat	19
U010 Autograph	19
U014 Panasonic Printer Driver	19
U015 H.P. Printer Driver	19
U016 Seikosha Printer Driver	19
U017 Canon & Citizen Printer Driver	19
U019 Imploder V4.00	19
U020 Dial Format	19
U021 Amga Beginners Guide	19
U022 Beginners Guide	19
U023 De-gnader 500 600 1200	19
U024 Extermin-8 Virus Killer	19
U028 Action Replay For The 600	19
U029 Amga Tutorial	19
U030 A.C.B.S Database	19
U031 Abuses v1.33	19
U035 Text Plus v4.00	19
U037 Ultimate Cheats And Solutions	19
U038 Number Pad For 600	19
U039 Calone Base	19
U040 B Comm	19
U041 Race Raptor	19
U042 Pools Pro V3	19
U043 Training Log	19

U044 Maste Nibbick	19
U045 D-Solve	19
U046 Lucky-2 v2.0	19
U047 Relo Kick v1.4	19
U048 Procad Electrod	19
U049 Dividends Winner	19
U050 Dates On	19
U052 Essential Virus Killer	19
U053 Ami Chess	19
U054 TERM V 4.0	19
U055 Virus Checker V7.18	19
U056 PalmPrint	19
U057 Dinkuine	19
D001 Pub Name	19
D002 Iron Maiden Slideshow	19
D003 Gnome Slideshow	19
D004 Creep show	19
D005 Terror show	19
D006 Total Recall Slideshow	19
D007 Evil Dead (1 meg)	19
D008 Batman Cartoon	19
D009 Robocop	19
D010 Vic Slideshow	19
D011 Not The 9 Oclock News	19
D012 Battle Of The Lost Arks	19
D013 Predator Demo	19
D014 Sex Show	19
D015 Stealthy 2 (1 meg)	19
D016 John Hendrix Slideshow	19
D018 Holstein Pils	19
D019 Popeye's Merts The Beach Boys	19
D021 Moonwalker Demo	19
D022 Mike Tyson (1 meg)	19
D024 Terminator	19
D026 Life Of Brian	19
D027 The Garfield Slideshow	19
D028 Teenage Turtles Slideshow	19
D029 WWF Slideshow	19
D030 The Guthering GFX	19
D041 Enterprise Revving Dock	19
D042 Girls of Sport	19
D043 The Run (1 meg)	19
D044 Star Trek Animations	25
D046 How To Skin A Cat	19
D047 Grendar Girls	19
D049 Techno Warrior	19
D050 Ivana Lewis Acid	19
D052 Rave Length	19
MUSIQUE	
M028 Pink Floyd The Wall Remix	12
M029 Nirvana	19
M030 Cyberneat	19
M031 Moon 8	19
M032 Sound Track Slampier (4 disks)	49
M033 Sound Effects	19
M034 Zalyron	25
M035 Earth Invaders	19
M037 Mayhem	19
M038 The Fun House	19
M039 Amos Demos	19
M040 Games Galore	19
M041 Quartet (pal only)	19
M042 Buzzard	19
M043 Brezel Dur	19
M044 DEmolition Mission	19
M045 Lady Bug (not 600 or 1200)	19
M046 Depth Charge	19
M048 Tetfen	19
M049 Tetris	19
M050 Spitfire Assault	19
M052 Relaxer	19
M054 Top Secret	19
M055 Pinball Fever	19
M056 Wizwar	19
M057 Battlemech	19
M058 Ciclones Combat	19
M059 Bubble	19
M060 Sector	19
M061 Gush	19
M062 Small Hunt	19
M063 Super League Manager	19
M064 Quiz Master & Editor	19
M065 Revenge Of The Mutant Camels	19
M066 Total Attack	19
M067 White Knight	19
M068 Bob The Weird Giddy	19
M071 Ananias	19
M072 Adventure Solitions (not 1200)	19
M073 Legend Of Lothian	19
M074 Iron Chafs (not 1200)	19
M075 Wizars Wars	19
M076 Fortress (demo)	19
M077 Roighteous Adventure	19
M079 Dangerous Dwelier	19
M080 Ball Of The League	19
M082 Scottish Football Manager	12
M083 Tide Hole	25
M084 Mr Men Olympics	25
M085 Bomber Man	19
M086 Strikeball	19
M087 Amos Cricket	12
M088 Grand Prix Simulator	12
M089 U Simulations Games (not 1200)	12
M090 Return To Earth	19
M093 Napoleonic Warfare Sim v5	12
M094 Wheel of Fortune Wost (1200)	12
M095 Cord Sharp	19
M096 Sub Attack	19
M097 Roulette	12
M098 Art Of War	19
M099 Micro Market	12
M010 Strategic Games	12

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

TITRES

	PRIX - FFrs

DREAM TOP

Legends

Guildhall Leisure

Un petit clone de Zelda bien mignon, voilà ce que propose Legends. Partez à travers le temps sauver la terre devenue le terrain de jeu des Martiens…

En l'an de grâce 2025 après Jésus Christ, les Martiens n'ont rien trouvé de plus drôle que de faire une émission de télé sur nous autres, pauvres humains. Malheureusement, après quelques centaines d'années d'un succès lié a un comportement assez belliqueux de notre part, l'audimat se met à chuter vers la fin du 30e siècle, période semble-t-il bien plus calme sur Terre. C'est ainsi que deux scientifiques aliens décident de remonter le temps. Ils comptent en effet fournir à nos aïeux certaines armes ultra-puissantes, leur octroyant un pouvoir absolu. Or, comme chacun le sait, tout changement dans le passé entraîne des modifications dans le présent (et donc dans l'avenir). Ce qui était d'ailleurs un peu le but recherché par nos deux diaboliques scientifiques. Heureusement, il y a Genius, un vieux professeur anglais, qui, aidé de son assistant, a déjà tout découvert, et s'apprête à sauver le monde !

Sauvez le présent en affrontant le passé !

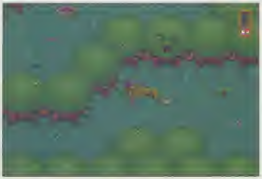
Oh ! Un Zelda ?

Vous incarnez donc le rôle du jeune assistant. Pour réussir votre mission, vous devrez remonter dans le temps, afin de contrecarrer les plans machiavéliques des deux scientifiques Aliens. Vous passerez ainsi de l'Amérique du Nord avec ses Indiens à la Chine antique, en passant par l'Egypte et l'Angleterre.

Le jeux repose sur un principe qui a fait la fortune de Nintendo avec *Zelda* : en effet, vous dirigez votre petit personnage dans un monde représenté en 3D subjective. Ce dernier doit se promener et discuter avec certains personnages, qui lui fournissent de nombreux indices. Il est à noter que l'aventure est entièrement en français. Ce point constitue un gros plus pour ce genre de jeux, où les informations recueillies permettent de progresser (imaginez des indications du type "*two aliens scientifics have been…*", ou pire "*zwei ausserirdische Wissenschaftler sind mit…*", merci !). Mais attention, tous les personnages ne sont pas des plus aimables. Certains ne vous attendent pas les bras ouverts, mais plutôt avec des arcs bandés. Il est donc nécessaire de trouver dès le début une arme, pour au moins rester plus de 5 minutes en vie, et espérer revoir un jour votre cher professeur.

C'est pas fair-play !

Si les gros méchants possèdent des armes surpuissantes, vous, vous ne disposez que des armes d'époque. Vous pouvez en porter jusqu'à trois simultanément, adaptant ainsi votre attitude face à l'ennemi. Vous commencerez donc par exemple avec un arc et des flèches dans le monde des indiens d'Amérique, mais vous pourrez disposer de pistolets lasers ou encore de grenades, si vous parvenez à revenir dans votre époque d'origine.

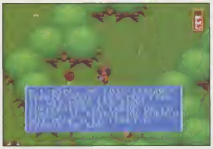


Mais où est Obelix ?

Notre petit bonhomme a la possibilité de se balader partout. Ainsi il parcourera le monde à la recherche d'indices pour trouver comment passer dans l'époque suivante. Pour réussir à franchir la porte temporelle, il faudra d'abord résoudre un certain nombre d'énigmes. Ces énigmes constituent les étapes successives qu'il faudra franchir, l'ordre n'étant pas toujours d'une grande importance. C'est pour cela qu'il faut donc rencontrer un maximum de per-

Une des nombreuses sous-missions du jeu : trouver le hochet du bébé molheureux.

Le contenu de ma saccoche…



Encore une dure mission.

sonnages, visiter les habitations, trouver des passages secrets, etc.
En fouinant un peu partout, on finit par amasser un certain nombre d'objets qui sont recensés dans un inventaire. Par exemple, s'il faut un rubis rouge pour passer une téléporte, il faudra le sélectionner dans l'inventaire pour qu'il fasse effet. Rassurez-vous, la difficulté ne réside pas, loin s'en faut, dans la gestion de votre inventaire, mais bel et bien dans le fait de trouver les bons objets et de les placer au bon endroit. A la fin de tous les niveaux, vous devrez affronter un "super" gardien, qu'il faudra bien entendu battre. Le joueur dispose également d'une carte qui lui sera parfois d'un grand secours. Une petite pression sur la touche F1 (ou la touche verte du paddle de la CD-32) et hop !, l'univers tout entier apparaît (sans toutefois afficher l'intérieur des habitations, ni les niveaux secrets).

Autre astuce : courez plus vite qu'eux !

Bref...
Legends n'a pas la prétention d'être le jeu du siècle. Mais il faut avouer qu'il est très agréable à jouer. Les graphismes, sans être d'une beauté renversante, sont tout à fait efficaces. Ces derniers sont très colorés et bien animés. On voit par exemple les flèches trembler quand elles touchent un mur ou un arbre. Les décors sont fidèles aux lieux qu'il sont censés représenter. Bref, tout cela est bien mignon, ce qui est un minimum pour ce genre de jeu. On se plonge très vite dans l'univers, et l'aventure devient rapidement palpitante. Un seul petit regret : lorsque qu'un ennemi est tué, ce dernier "renaît" quelques secondes après que l'on quitte l'écran, ce qui est fort désagréable dans certains cas. Sinon, ce jeu est du tout bon, on aimerait avoir à en tester plus souvent.

Eric Cappannelli

Une p'tite croisière sur un radeau ?

Un p'tit coup de pouce ?

- *Dans le premier monde, pensez à tuer les mouches pour récupérer des points de vie.*
- *Pour tuer facilement les Indiens lanceurs de flèches, se placer horizontalement et ne pas arrêter de tirer jusqu'à qu'il meure. S'il arrive à en décocher, décalez-vous légèrement vers le haut ou vers le bas, d'une part pour éviter la flèche, et d'autre part pour reprendre l'avantage sur lui.*
- *Le sanglier de l'épreuve cachée est plus facile à avoir si l'on reste sur les côtés. Attention de bien éviter tout de même les boules de feu !*

AMIGA AGA

Aventure/action

GRAPHISME	16
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	15
SON	14
DURÉE DE VIE	18

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : oui
Langue : français, manuel anglais
Nombre de disks : 6
Disponible sur : Pc

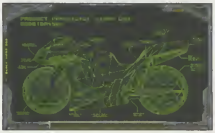
90%

Black viper

Neo

Dans la famille Quarantine, je voudrais la moto... Voilà de quoi il s'agit quand on parle du dernier jeu en date de Neo, Black viper.

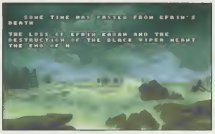
Le futur ne sera sans doute pas aussi beau qu'on pourrait le penser, tout au moins si l'on en croit la plupart des développeurs de jeux... Dans *Black viper*, le monde a été dévasté par un conflit nucléaire global, et des mercenaires Redemin (des Et) se sont emparés du pouvoir. Vous incarnez Efrim Kadan, chef de la Résistance, et, chevauchant votre engin du diable, tel un *Mad Max* à moto, vous défendez la veuve et l'orphelin...



Un des rares écrans vraiment sympas...

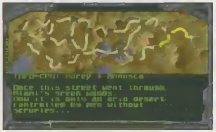
Quarantine version moto

Vous vous retrouvez donc sur votre engin, avalant le bitume et mitraillant allègrement les guimbardes déglinguées de vos ennemis qui tentent de vous empêcher de progresser. A vous de choisir la route qui vous mènera jusqu'à la forteresse des Redemins. Au fil de votre progression et des bonus que vous récupérez sur la route, vous pourrez améliorer votre machine pour la rendre plus puissante, ou disposer d'armes encore plus meurtrières, le tout entrecoupé de quelques animations agréables, mais loin d'être transcendantes... Evitez les embûches et roulez le plus rapidement possible !



Oups, j'suis mort !

32 couleurs, c'est quand même un peu léger.



Vous pouvez même revenir en arrière.

Top classique

Sur la route, vous voyez débouler à une vitesse incroyable les nombreux véhicules ennemis qui tentent de bousculer le sprite de votre moto (qui reste en permanence au centre de l'écran) hors de la route pour vous éliminer. Rien à redire sur la fluidité... Sur l'intérêt par contre, on a vraiment l'impression de ne rien voir de nouveau quand on compare ce jeu à un *Vroom* ou à un *Quarantine* : du bitume, toujours du bitume... Certes, il reste l'intérêt de pouvoir cartonner les ennemis et de pouvoir améliorer sa machine au fil du jeu, mais quand même, l'ensemble manque de piment et l'action reste limitée à accélérer, ralentir, aller de droite à gauche et tirer. Un peu léger, d'autant que les graphismes (en 32 couleurs) sont à peine dignes de ce que peut faire notre Amiga préféré (on serait plutôt proche de la *Megadrive*...). De même, les animations des sprites sont quasi-inexistantes, seul votre motard change quelque peu quand il penche d'un côté ou de l'autre, mais quand il meurt (100% de dommages), il disparaît tout simplement comme une boule de feu électrique (bleue, quoi !). Remarquez, heureusement que l'intrigue du jeu n'est pas trop compliquée, étant donné que le manuel plus que succint est écrit dans la langue de Goethe !

Black viper dans toute sa splendeur...

Neo, rien de nouveau

En clair, à moins d'être réellement en mal d'action et de ne plus savoir quoi donner à manger à votre bestiole préférée, *Black viper* risque d'être un cadeau venimeux. Après avoir fait quelques parties, vous aurez plus envie de reléguer la chose dans un placard et de l'oublier quelques temps que d'appeler vos amis pour leur montrer le jeu et de quoi est capable votre machine...

Parce qu'en plus, il y a des codes !

Gem

Tous les AMIGA

Course/arcade

GRAPHISME	12
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	14
SON	14
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : oui
Langue : anglais
Nombre de disks : 5
Disponible sur : -

75%

Kick off '96

Anco

Peut-on faire du neuf avec du vieux ? Anco semble penser que oui, puisque voici la quatrième mouture de leur célèbre Kick off.

Possession, tirs, tout y est...

Tout à fait Thierry, c'est la quatrième fois qu'Anco nous ressert du *Kick off*, avec certes quelques nouveautés, mais cela n'en reste pas moins un jeu de football... Le lancement de *Kick off 96* juste après l'Euro n'est sans doute pas un hasard, puisque ce jeu vous permet de prendre en main les destinées de l'une des 49 équipes nationales ou des quelques 750 clubs européens. On se retrouve donc avec le total faramineux de 15000 joueurs réduits à des caractéristiques dans une base de données !

La 3D n'apporte pas grand chose.

Ça s'appelle prendre une piquette !

Préparez le Loto sportif.

Vous pouvez même, si le coeur vous en dit, créer votre propre équipe de rêve en mélangeant des joueurs de toutes provenances. *Kick off*, au contraire d'un certain nombre de jeux dits "de gestion de football", vous met à la place de l'entraîneur-joueur. A vous de choisir les membres de l'équipe, les formations, les remplaçants à faire entrer sur le terrain et accessoirement, si vous le désirez, de chausser les crampons et d'aller tâter du ballon rond...

Fou de foot

C'est principalement la possibilité de créer sa propre équipe sans contraintes budgétaires et de jouer les matchs de son choix qui attirera les amateurs du genre, car sinon, *Kick off* n'amène pas grand chose par rapport aux autres jeux de foot (comme *Total football*, par exemple). Si, peut-être son prix, inférieur à 150 francs... En effet, hormis le fait que la balle ne "colle" pas aux pieds des joueurs et que l'on peut désormais voir le terrain en 3D, *Kick off '96* ne se différencie pas de ses prédécesseurs. A vrai dire, seuls les acharnés prendront plaisir à contrôler les joueurs lors des matchs plutôt que de définir une stratégie, car l'interface de contrôle a été très mal pensée. Ainsi, non seulement la balle vous échappe fréquemment, mais en plus, le joueur que vous contrôlez n'arrête pas de changer. Résultat : c'est un simili-capharnaüm à vous dégoûter du foot.

Encore raté !

Ca rime avec K.O.

Pour en terminer avec les reproches, disons également que *Kick off '96* n'est pas un modèle de fluidité et que ses graphismes et animations n'ont rien d'extraordinaire. Le point de vue ne change pas, et quand vous ne jouez pas directement, vos actions se limitent à observer, choisir, puis envoyer des remplaçants, et à changer les formations. C'est de toute façon très loin de ce que l'on peut voir à la télé. En bref, à moins de réellement vouloir vous procurer un jeu de foot avec les dernières bases de données des joueurs pour pas cher et créer votre équipe de rêve, vous trouverez bien un jeu de foot au maniement plus aisé et surtout bien plus amusant (voir Dream 31, page 36). En fait, il semble que *Kick off '96* n'arrive pas à imposer un genre un peu particulier, à mi-chemin entre le simulateur et le gestionnaire de foot. Et dire qu'ils s'y sont déjà repris à quatre fois...

Gem

AMIGA 1 Mo

Football

GRAPHISME	14
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	14
SON	15
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1 à beaucoup
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 3
Disponible sur : Pc

79%

La rubrique qui a le plus de succès, après le forum, c'est sans conteste celle des Messages in the bottle. Pour ceux qui ne sont pas encore au courant (s'il y en a), cette rubrique vous est complètement consacrée et vous permet de lancer vos Sos ou de recevoir des aides de la part des autres lecteurs.

Les questions

Voici les questions du mois. Afin de s'y retrouver, nous demandons aux personnes qui voudront bien y répondre, de rappeler la référence de la question et le nom du jeu dans leur missive.

KGB

32-01. Edgar a le même problème que Roger (30-01), mais cherche à passer la fin du niveau, pas le début : *"comment passer au 3e chapitre quand je suis dans une cabine à 11h15..."*, parce que vous êtes gentils, mais les soluces qui ne vont pas jusque-là, ça ne sert pas à grand chose...

Speris legacy

32-02. Piou-piou n'arrive pas à soigner le blessé dans le deuxième village. Il dispose du marteau, de la bague bleue, d'une boîte en métal mais n'arrive pas à progresser. Comment prendre l'objet dans la glace du premier village ?

Ishar 3

32-03. Damien bloque après avoir mis les deux cristaux dans la machine des neiges... Quelqu'un saura-t-il lui donner la solution ?

Maniac mansion

32-04. Charles voudrait savoir comment ouvrir le coffre-fort qui se trouve dans la chambre de l'infirmière. Vous savez, rapport aux fantasmes inassouvis.

Waxworks

32-05. Charles II voudrait sortir du premier niveau mais bloque à cause d'un fil meurtrier dans le dernier couloir.

Legends of kyrlanda

32-06. Rolland est bloqué dans le quatrième tableau. Comment rapporter la plume au magicien/à l'oiseau blessé et comment aider l'oiseau pour obtenir la plume ? Comment arroser et planter les glands pour faire pousser l'arbre ? Comment se protéger du serpent dans l'arbre aux émeraudes ? Ça vous en fait un paquet de questions auxquelles répondre...

Walker

32-07. L'ami Mike a des problèmes dès le troisième niveau... C'est trop dur pour lui et il aimerait savoir si quelqu'un connaît un code qui donnerait une vie infinie ou de l'énergie..

Le manoir de mortevielle

32-08. Hervé, qui a terminé le jeu, n'arrive pas à ouvrir la porte de Julia. Comment l'ouvrir ?

Maupiti island

32-09. Hervé, encore lui, cherche à mettre la main sur le fameux médaillon de Juste, qui est supposé se trouver dans une nasse sur la plage nord, mais qui évidemment ne s'y trouve pas...

Eye of the beholder 2

32-10. Toujours Hervé (infatigable) qui n'arrive pas à trouver la bonne séquence de passage entre les faisceaux lumineux au niveau 1 de la Tour des vents.

Monkey island 2

32-11. La charmante Déborah voudrait savoir comment, en niveau difficile, on fait pour récupérer un vêtement de Largo.

Indiana Jones and the last crusade

32-12. Toujours Déborah la délicieuse, qui n'arrive pas à faire sortir le père d'Indy du château. Elle aimerait également savoir si l'on peut récupérer de la santé après un combat.

Indiana Jones and the fate of Atlantis

32-13. Encore la prolixe Déborah, qui, cette fois-ci, n'arrive pas à actionner le levier qui ouvre la grille (elle sait remonter par la chaîne dissimulée derrière la cascade).

Mortal kombat 2

32-14. David voudrait qu'on lui apprenne tous les coups spéciaux des personnages de ce jeu, parce qu'il en a assez de s'en prendre plein la figure !

Dungeon master

32-15. Jb a beaucoup de mal avec le niveau dans lequel on rencontre le premier skeleton passage (avec les rats). Il lui manque 2 skeletons keys et une clé pour faire un passage à côté du premier skeleton pass, ainsi qu'une clé jaune. En plus, il ne sait pas où mettre le joyau vert. Ah, la dure vie d'aventurier solitaire !

Ishar 2

32-16. Anne Honyme bloque dans Akeer's island devant le spectre qui paraît impossible à tuer. Il lui manque deux crânes pour la salle aux 6 balances et malgré la potion anti-vertige, ces aventuriers refusent d'avancer sur l'île enneigée. De plus, elle voudrait qu'on lui rappelle les compositions des potions anti-vertiges, lévite, perturbateur et réveil d'est. Rien que ça...

Marbles

32-17. Notre Anne Honyme préférée n'arrive pas à trouver la solution du niveau

Satellite. Il y en a bien un d'entre vous qui a réussi à le passer, non ?

Theme park

32-18. Virginie aimerait qu'on lui apprenne tous les trucs et astuces de *Theme park* pour avoir de l'argent (elle en dépense tant). Alors n'hésitez pas à envoyer tous les patches, trucs et bidouilles qui permettent d'avoir plein de brouzoufs.

Les réponses

Monkey Island (réf. 31-05)

Après avoir acheté le "singe des mers", direction la reine du sabre pour annoncer l'enlèvement du gouverneur, elle acceptera d'embarquer. Marchez jusqu'à l'îlot et utilisez le poulet avec le câble. Entrez dans la maison et exécutez l'épreuve imposée pour avoir l'accord du matelot. Retour au bar, récupérez les verres dans la cuisine et utilisez un verre avec le tonneau. Filez plein tube vers la prison en utilisant les verres tour à tour avant que le grog ne les fasse complètement fondre. Devant la cellule, utilisez le dernier verre de grog avec la serrure et vous aurez un deuxième matelot. Merci à Edgar, Guybrush, Christophe, Mike, Hervé, Déborah et à Piou-Piou.

Monkey Island (réf. 31-06)

Dans le bateau fantôme, récupérez la plume et le pichet de grog, direction le compartiment de LeChuck, et prenez la clé avec la boussole, qui ouvre l'écoutille de la pièce aux poules et aux cochons. Vous y trouvez des outils qui ouvrent la caisse qui scintille.

Ween (réf. 30-07)

Roland nous communique les infos suivantes pour Sébastien : une fois les niches accessibles, allumez toutes les lettres, puis tirez-les pour obtenir le mot KRAAL. Dans la prison, ramassez le coeur et arrachez un clou. Derrière les barreaux, vous apercevrez une aiguille. Mettez le clou à trois heures dans le cadran de gauche et l'épingle à neuf heures dans le cadran de droite. Prenez le coeur et sortez. Après, c'est bambou, levier en commençant par la droite, gravure, prénom, Djel, couteau, flûte, lettre manquante, Azeulisse, statuette, et c'est gagné ! Si vous arrivez à déchiffrer cette énigme...

Black crypt (réf. 31-01)

Hervé nous apprend que pour battre Estoroth, il faut placer une arme magique dans la main de chacun des aventuriers. Comme les armes magiques sont hors-service, esquivez en manipulant le "force hammer" et le "vortex". Ensuite, lorsque les armes magiques seront bleues, vous serez en pleine possession de vos moyens. Activez le "protector" pour vous protéger (bouton gauche), puis le "soulfreezer" (bouton gauche) et enfin le "vortex" (bouton droit). En principe, Estoroth est paralysé (cadre bleu). Activez alors le "force hammer" (bouton droit) et il disparaîtra à jamais.

Le plein de création pour le futur de l'Amiga - Le plein de création pour le futur de l'Amiga - Le plein de création pour le futur

Pilotes A.D.F.I.
Pour toutes vos imprimantes Stylus & LQ. Utilisation directe du Workbench (sans aucune émulation!).
CEE 190 FF
(Suisse 157,55 FF)

Spouleur A.D.F.I.
Gain prodigieux du temps de travail par la redirection des fichiers et leur impression différé programmable!
CEE 240 FF.
(Suisse 199,00 FF)

Décollages A.D.F.I.
L'éducatif vocal de l'Amiga (3 ½- 11 ans) à base de puzzles, reliages, coloriages, collages, dessins...
CEE 290 FF.
(Suisse 240,46 FF)

L'espace A.D.F.I.
Banque d'images et de sons au format IFF ILBM et IFF 8SVX pour Décollages ... et tout Dessinateur.
CEE 120 FF.
(Suisse 99,50 FF)

L'alphabet A.D.F.I.
Banque d'images et de sons au format IFF ILBM et IFF 8SVX pour Décollages ... et tout Dessinateur.
CEE 120 FF.
(Suisse 99,50 FF)

La mer A.D.F.I.
Banque d'images et de sons au format IFF ILBM et IFF 8SVX pour Décollages ... et tout Dessinateur.
CEE 120 FF.
(Suisse 99,50 FF)

Coloriages A.D.F.I.
Banque d'images et de sons au format IFF ILBM et IFF 8SVX pour Décollages ... et tout Dessinateur.
CEE 120 FF.
(Suisse 99,50 FF)

A.B.E. A.D.F.I.
La référence des réparateurs et éditeurs des supports de masses: Et DiskSalv est offert en cadeau!
CEE 570 FF.
(Suisse 472,64 FF)

Blitz Basic V1 120 FF

Débuter A.D.F.I.
Cours complet pour une bonne prise en main du Workbench, avec documents en hypertexte multimédia.
CEE 190 FF.
(Suisse 157,55 FF)

Jennifer A.D.F.I.
Cours complet de programmation avec exercices en 5 disquettes sur le Basic Amos (Pro et Creator).
CEE 200 FF.
(Suisse 165,84 FF)

Annabella A.D.F.I.
Cours complet de programmation avec exercices en 7 disquettes sur le GFABasic.
CEE 320 FF.
(Suisse 265,34 FF)

Devpac 3.50 *
Exclusivité A.D.F.I. Nouvelles fonctions, 68060, Hypertexte, cours complet, macros très puissantes.
CEE 795 FF.
(Suisse/GB 659,20 FF)

Exec A.D.F.I.
Encyclopédie A.D.F.I. tome 1, l'ouvrage de référence de votre Amiga. Livré avec disquette
CEE 320 FF.
(Suisse 265,34 FF)

Matériel A.D.F.I.
Encyclopédie A.D.F.I. tome 2, l'ouvrage de référence de votre Amiga. Livré avec disquette.
CEE 320 FF.
(Suisse 265,34 FF)

TypeSmith 2.5 C *
Exclusivité A.D.F.I. Nouvelles fonctions, édition et création de fontes tout format, Hypertexte, ...
CEE 990 FF.
(Suisse 820,56 FF)

Fontes Studio
Exclusivité A.D.F.I. Les fontes Studio enfin remodelées pour une mise en page professionnelle.
CEE 340 FF.
(Suisse 281,92 FF)

Modèles Sonores +Rotations Sonores 1990 FF

PageStream 3.1 *
Exclusivité A.D.F.I. Mise en page professionnelle sur Amiga ...et d'autres machines.
CEE 2490 FF.
(Suisse 2064,66 FF)

Gabarits 1 A.D.F.I.
Modèles PageStream spécial SARL, ménages, planches d'étiquettes, tests de marges et couleurs...
CEE 240 FF.
(Suisse 199,00 FF)

Macros 1 A.D.F.I.
Commandes PageStream pour les filtrages, l'accentuation majuscule (ÉÀÇ...), le tri, les tableaux...
CEE 240 FF.
(Suisse 199,00 FF)

ExtensiO TextFx
Exclusivité A.D.F.I. Pour tous les trucages et habillements textuels sous PageStream.
CEE 450 FF.
(Suisse 373,13 FF)

Effets de Gary
Exclusivité A.D.F.I. Pour toutes les retouches graphiques sous PageStream. Indispensable!
CEE 290 FF.
(Suisse 240,46 FF)

Moteur True Type
Exclusivité A.D.F.I. Le standard des polices PC et Mac enfin reconnu directement sous PageStream!
CEE 290 FF.
(Suisse 240,46 FF)

Nouveau

StormC ANSI/C++ *
Exclusivité A.D.F.I. Nouvelle version, 68060, Hypertexte.... Pour préparer le futur de l'Amiga.
CEE 2490 FF.
(Suisse 2064,66 FF)

Storm Wizard *
Exclusivité A.D.F.I. Créez intuitivement toutes vos interfaces C, C ANSI, C++, PPC assembleur, etc.
CEE 390 FF.
(Suisse 323,56 FF)

Réseau A+

Texture 1 A.D.F.I.
Banque d'images au format JPEG pour tous les arrière-fonds de vos présentations...
CEE 120 FF.
(Suisse 99,50 FF)

Texture 2 A.D.F.I.
Banque d'images au format JPEG pour tous les arrière-fonds de vos présentations...
CEE 120 FF.
(Suisse 99,50 FF)

Festivités A.D.F.I.
Banque d'images au format IFF DR2D et leur version IFF ILBM. Baptêmes, Mariages, Noël, Anniversaires...
CEE 120 FF.
(Suisse 99,50 FF)

Drapeaux du monde
Exclusivité A.D.F.I. Les drapeaux du monde enfin au format PostScript directement accessibles!
CEE 340 FF.
(Suisse 281,92 FF)

Filtre JPEG
Exclusivité A.D.F.I. Le standard des images PC et Mac enfin reconnu directement sous PageStream!
CEE 230 FF.
(Suisse 190,71 FF)

Filtre Wordworth
Exclusivité A.D.F.I. Le célèbre traitement de texte enfin reconnu directement sous PageStream!
CEE 230 FF.
(Suisse 190,71 FF)

*** SPÉCIAL RENTRÉE -20%**
Déduisez 20% sur les produits signalés par un * si vous êtes enseignant, étudiant, ou professionnel de la programmation, du graphisme ou de la mise en page.

Éditions A.D.F.I.
...e force créatrice en action.
Depuis toujours les Éditions A.D.F.I vous proposent des logiciels de qualité et entièrement en Français
Résidence les Cottages
83 rue André Theurier
F63000 Clermont Ferrand
Téléphone : 33(0)4+739.377.31
Port 4th 40 F. Assurance 30 F

Vous être de vrais développeurs ? Connaissez-vous Les 7 offres promotionnelles non limitées au 25 octobre 1996 Pictors entièrement réalisé sous PageStream 3.1 - Polices créées avec TypeSmith 2.5c - Sauvegarde 1996

Tout fraîchement rentrés de vacances, Trucs et Astuces nous convient encore ce mois-ci à un voyage intersidéral à travers les codes, les trucs, les "tips", les... Enfin bref, tout ce qui rend un jeu tout de suite moins énervant, lorsque l'on vient de passer trois nuits à tenter vainement de terminer le 99e niveau de "Revenge of the third son of Zork"...

Flashback

Pour un hit comme celui-là, les codes s'imposent pour les malheureux qui n'ont pas pu arriver à la fin de ce jeu palpitant (à utiliser en mode facile...).

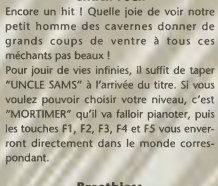
Niveau 1 : Back — Niveau 2 : Loup
Niveau 3 : Cine — Niveau 4 : Good
Niveau 5 : Spiz — Niveau 6 : Bios
Niveau 7 : Hall

Chuck rock

Encore un hit ! Quelle joie de voir notre petit homme des cavernes donner de grands coups de ventre à tous ces méchants pas beaux !

Pour jouir de vies infinies, il suffit de taper "UNCLE SAMS" à l'arrivée du titre. Si vous voulez pouvoir choisir votre niveau, c'est "MORTIMER" qu'il va falloir pianoter, puis les touches F1, F2, F3, F4 et F5 vous enverront directement dans le monde correspondant.

Breathless



Il semblerait que les codes parus il y a quelques numéros de cela n'aient pas suffit... Nous remédions à cela en vous fournissant cette fois-ci tous les codes... Osons !

Monde 1
18QCFNTOL13JSE2W
1NW541OMQ2JSE2V
17JC7O96MN3JSE2Q
18WS1NV2LSNHSG2P
Monde 2
184C54VCMBJHSG1D
181C79QOH5BHSG1G
18VCD1BSLIVHS81F
181C11DIN4JHS81A
17GCTTT2I8JHS819
Monde 3
17DS8GGEUUVHS81T
17PC1FV4POPNS81W
171CTGR4RCLNS81V
18QRBGRIMJ1PK81Q
1KSRPH4CJFHPK81P
Monde 4
18BISEAMDBPC84D
174ROCTAJJTPC84G
18UBHIKCUW9PC84F
18UBNS2AM29PC84A
1WWQG2EGN11PC849

A-Train

Quand les grèves de la Sncf font rage, prenez le temps de faire un *A-Train*. Jeu qui d'ailleurs ne prend pas en compte les paramètres des différents syndicats... Dommage, à quand un *A-Cgt* ou *A-Cfdt* ?

• Pour ceux qui veulent beaucoup d'argent sans pour autant terminer le jeu, saisissez-vous d'un éditeur de fichiers, courez sur votre dernière sauvgarde du jeu, allez au bloc 107, position 108, et remplacez les octects par la somme désirée convertie en hexadécimal. Par exemple, vous avez 5 000 000 et vous voulez 49 000 000. Il faudra remplacer 5 000 000 = 4B 4B 40 en hexa. par 49 000 000 = 02 EB AE 40 en hexa (prennez une bonne calculatrice si vous n'arrivez pas à le faire de tête).

• Pour terminer le jeu, faites la même chose que ci-dessus, mais remplacez la somme par 50 000 000 ou plus (toujours à convertir en hexa).

Slam tilt

Le dernier grand hit sur Amiga. Un excellent flipper, qui, sans renouveler profondément le genre, a su nous faire passer de longues nuits d'extase sur notre machine préférée. Les codes suivants sont à taper avant de choisir le nombre de joueurs et en QWERTY :

LIQUID — COW
CHEAT — STEWART — KLAUS

Et un petit dernier pour le fun : SMILE

Sim city 2000

Excellent jeu, s'il en est, mais nécessitant tout de même une config bien gonflée. Pour avoir plein de sous (comme toujours), il faut noter combien d'argent on dispose en caisse lors de la dernière sauvegarde. Puis, à l'aide d'un éditeur adéquat, se placer sur le bloc 0000 à la position 029 où

doit se trouver la somme d'argent que vous aviez (en hexadécimal...). Remplacez ces chiffres par FFFF : vous constaterez avec joie que vous avez maintenant 65 535 F. Dès que ce petit pécule redescend, refaites tout simplement la même chose !

History line 14/18

Dans ce jeu retraçant la Grande guerre, il est beaucoup plus facile de passer les différents niveaux lorsque l'on dispose des codes :

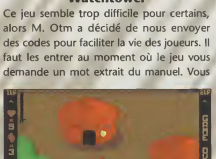
TRACK	HUSAR	BEAST
PLATE	LIGHT	SCROL
VIRUS	BISON	DRUCK
TROLL	UBOOT	DROID
GRAND	ROYAL	WATER
SKILL	SKULL	AUDIO
SPELL	CAMEL	FLAGS
STORY	SCOUT	GRREN

Colonization

Devenir Maître du monde n'est pas forcément facile... Heureusement, dans le monde des jeux, il existe toujours une astuce pour parvenir à ses fins. Lorsque vous fondez une colonie, on vous demande de lui trouver un nom. Si ce nom est "CHARLOTTE", le cheat-mode se trouve engagé. On peut alors visionner toute la carte et disposer de 50 000 brouzoufs ! Ce code marche à l'infini. Il suffit de détruire la ville et d'en reconstruire une autre avec le nom "CHARLOTTE".

Watchtower

Ce jeu semble trop difficile pour certains, alors M. Otm a décidé de nous envoyer des codes pour faciliter la vie des joueurs. Il faut les entrer au moment où le jeu vous demande un mot extrait du manuel. Vous



pouvez en entrer plusieurs à la suite, mais il vous faudra tout de même terminer par donner le vrai mot du manuel !
Niveau 2 : 14127 Niveau 3 : 15364
Niveau 4 : 85488 Niveau 5 : 19491
Niveau 6 : 02179
Vies infinies : 54266
Grenades infinies : 47773
Temps illimité : 68978

Solution de Croisière pour un cadavre

Christian Bouchonnet, du Pas de Calais, voulait faire plaisir à Olivier qui est bloqué dans cet excellent jeu d'aventure (cf. "Messages in the bottle", Dream n°30). Alors il a envoyé la soluce complète. Carrément. Sacré Christian, va.

Cette soluce qui ne donne pas l'ensemble des déplacements à faire (le plan étant fourni avec le jeu, cela ne m'a pas semblé utile) mais juste les actions permettant de faire progresser l'enquête. Lorsque tu croises un personnage, pose-lui toujours un maximum de questions, surtout les nouveaux sujets de conversation que tu auras appris depuis ta dernière rencontre.

08H00 : prendre le papier, le défroisser et le lire.
08H10 : aller au bar et montrer le papier au barman.
08H20 : lire le missel, prendre la lettre, la lire, aller au fumoir et parler à Tom.
08H30 : aller sur le pont supérieur et parler à Suzanne.
08H40 : aller dans la chambre de Fabiani et fouiller dans sa valise.
08H50 : aller dans la salle à manger et donner le missel au père Fabiani, puis lui parler.
09H00 : aller au fumoir et parler à Tom.
09H10 : aller dans la chambre de Daphné et regarder la scène, puis la lire.
09H20 - 09H30 : Aller au fumoir et prendre le reçu sous la chaise puis le lire.
09H40 : aller au bar et parler avec Suzanne.
09H50 : aller dans la salle à manger et parler à Fabiani.
10H00 : aller dans la chambre de Raoul et prendre la clé sur le tapis.
10H10 : aller dans le bureau de Nicolas, utiliser la clé sur le secrétaire, ouvrir l'écrin, puis examiner le fermoir.
10H20 : prendre la lettre dans ce même secrétaire.
10H30 : lire la lettre, aller à la salle à manger, ouvrir le tiroir du placard, puis prendre les cartons d'invitation.
10H40 : aller sur le pont côté babord et regarder Tom et Rébecca sur le pont supérieur.
10H50 : aller dans la lingerie et fouiller le bac "invités" pour trouver un pendentif, puis l'examiner.
11H00 : aller vers la statue et parler à Désiré.
11H10 - 11H20 : aller dans la chambre de Fabiani et lui parler.
11H30 : aller au bar et parler à Suzanne.
11H40 : aller dans la chambre de Suzanne, fouiller la vanity dans le placard et prendre l'ordonnance.
11H50 : aller au bar, prendre la bouteille et le verre.
12H00 : monter au pont supérieur, parler à Suzanne, elle refuse, lui servir alors un verre et l'interroger.
12H10 : parler à Suzanne.
12H20 : aller au fumoir et parler à Tom, se rendre dans la chambre d'Hector puis lui parler, se rendre ensuite dans la chambre de Fabiani et lui parler.
12H30 : regarder par le hublot de la chambre de Rébecca et examiner la scène animée.
12H40 : aller dans la chambre de Daphné, fouiller dans son placard et y prendre la lettre.
12H50 : aller dans la chambre de Fabiani, fouiller son placard et y prendre la montre.
13H00 : aller dans la lingerie, fouiller, prendre la petite clé, aller dans la chambre de Rébecca et lui parler, aller sur le pont et parler à Julio.
13H10 : aller sur le pont supérieur et parler à Rose.
13H20 : aller dans la chambre de Daphné et lui parler.
13H30 : aller dans la salle à manger, parler à Fabiani, se rendre au bar, parler à Suzanne, aller dans le bureau et parler à Hector, retourner voir Fabiani, lui parler.
13H40 : aller dans la chambre de Daphné, lui parler, aller au bar, parler à Suzanne, aller sur le pont et parler à Julio, aller dans la salle à manger et parler à Fabiani, aller au bureau et parler à Hector.
13H50 : aller sur le pont supérieur, fouiller le sac à main de Rose.
14H00 : parler à Rose au sujet des armes à feu.
14H10 : aller dans la chambre de Tom, fouiller l'armoire et prendre la lettre.
14H20 : monter sur le pont supérieur et regarder la scène, lancer une bouée et examiner ensuite la rambarde.
14H30 - 14H40 - 14H50 : parler avec Suzanne.
15H00 : aller dans la chambre de Suzanne.
15H10 : ouvrir la boîte à musique, l'examiner, introduire la petite clé dans le trou, bloquer la ballerine, tourner la clé, un tiroir s'ouvre prendre la lettre.
15H20 - 15H30 : aller au bar et cliquer sur la souris, le capitaine vient vous chercher.
15H40 : Regarder la scène, ramasser le sac à main.
15H50 : aller voir Daphné, lui donner son sac à main, puis lui parler.
16H00 : descendre à la sirène et aller dans la chambre de Rose et Tom côté tribord, faire tout le tour du pont inférieur et passer à côté de toutes les portes (chambre de Fabiani, Rose, Rébecca, Daphné).
16H10 : aller voir Désiré et lui parler.
16H20 : aller dans la chambre de Raoul et prendre la lettre sur le sol.
16H30 : aller dans la chambre d'Hector.
16H40 : entrer dans la cuisine, prendre l'ouvre-boîte et ouvrir la trappe, prendre le pied de biche, examiner la planche, prendre la bobine de film, utiliser le pied de biche sur la caisse, utiliser l'ouvre-boîte sur la boîte de conserve, cliquer sur la grenade.
16H50 : aller dans la cave et prendre le tournevis sur le bidon.
17H00 : aller au salon, ouvrir le capot du projecteur avec le tournevis, mettre la bobine sur le projecteur, appuyer sur le petit bouton à l'intérieur du projecteur pour faire un autotest des lampes, remettre le capot et mettre le projecteur en marche, regarder le film.
17H10 : aller vers la sirène, Daphné vous donne un mot de la part de Suzanne.
17H20 : aller dans la chambre de Suzanne, elle est morte, examiner son corps et les initiales sur le sol (N.K).
17H30 : aller dans la cabine du capitaine et prendre le livre.
17H40 : aller au bureau, examiner le livre, examiner les inscriptions et mettre le livre dans la bibliothèque, faire avec les livres le mot "INCAL".
17H50 : un passage s'ouvre, entrer et se battre avec le mafioso.
18H00 : fouiller le mafioso.
18H10 : prendre la marionnette.
18H20 : aller au salon, montrer la marionnette à Daphné, regarder la scène.
18H30 : fin du jeu, choisir comme personne Désiré. Il n'y a plus qu'à admirer la séquence finale !

N'hésitez pas à nous envoyer vos astuces à Dream, Astuces, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris

Bédé Dream/Yann Serra

N'oublie pas ta capuche !

(Le petit Spirou T6)

Par Tome et Janry

A coup sûr, voici LA bande dessinée qu'il fallait lire cet été ! Rempli de 37 gags et d'une histoire en 6 planches, ce sixième album plonge définitivement la série dans le genre où elle excelle le plus : les anecdotes (très) coquines d'une bande de gamins pré-pubères. Attendrissant au possible.

Le contrat polstar

(John Eigrutel)

Par Jean et Simon Leturgie

Un véritable petit bijou ! Cette BD met en scène les moult rebondissements d'un producteur capitaliste à la recherche des héros de ses séries cinématographiques. Le dessin s'inspire ouvertement de Conrad et le scénariste n'est autre qu'un ancien co-auteur de *Lucky luke*. Du tout bon.

Alix-Noni-Tengu

(Les innommables TS et S bis)

Par Conrad et Yann

Après avoir dilué les *Aventures en jaune* sur 4 tomes, les éditions Dargaud nous proposent deux albums pour conclure le cycle. Fin heureuse ou malheureuse, c'est selon. Mais les auteurs auraient pu s'abstenir de ne changer que la moitié d'une planche entre les deux versions. Dommage, l'humour et le dessin n'ont plus rien à voir avec la série originale.

Music Dream/Rod

L'ALBUM DU MOIS

Three fish

Epic/Sony music

Three fish est né de la rencontre de trois musiciens, Jeff Ament (bassiste de Pearl jam), Robbie Rob (leader de Tribe after tribe) et Richard Stuverud, qui nous livrent en marge de leur formation respective un album surprenant. Un sens radical de la mélodie et la volonté de repousser encore plus loin les limites d'une musique post-grunge donnent à cet album toute son originalité. Leurs compositions, hantées par une violence contrôlée, atteignent des profondeurs vertigineuses comme sur *Strangers in my head* ou *Zagreb* qui mélange guitare acoustique et rythmes tribaux sur fond de choeurs masculins, une petite merveille !

Imperial drag

Sony music/Columbia

Après Jelly fish et quelques participations sur des albums dont celui de Slash ou de Ringo Starr, Eric Dover et son compère Roger Manning présentent leur nouveau bébé : Imperial drag. Reprenant la bonne vieille recette du rock psychédélique des années 70, ils donnent au son de leur matos d'époque une fraîcheur et une pêche qui manquaient aux productions actuelles.

Funky mix party

31 funk classics mixés par Dee Nasty

MCA

Scratcheur et manipulateur de platines, Dee Nasty est connu pour être un fou de musique américaine. Sur *Funky mix party*, ce déjà vieux routard de la scène hip-hop française, s'amuse à remixer 31 classiques de soul-funk. Déjà reconnu pour ses remix de Cheb Khaled, Rita Mitsouko ou FFF, Dee Nasty à véritablement de l'or dans les mains.

Chris children

One more time for the stupid people

WMD/Neat records

Une musique qui frappe en pleine poire, quelques riffs de guitare bien sentis et une bonne dose de vitamines, voila ce qui définit le mieux l'indie-pop de Chris children. Piloté par la chanteuse Sharon Wilson, ce premier album renferme une brochette de morceaux imparables et même si certain font un peu boutique de souvenirs entre leurs mains ça déménage !

Ciné Dream/Mister B.

Fargo

Américain, de Joel et Ethan Coen, 1h37, avec Frances McDormand, Steve Buscemi, William H.Macy, Harve Presnell.

Grand retour des frères Coen, avec cet étonnant *Fargo*, qui nous fait oublier la relative déception de leur film précédent (*Le grand saut*). Retour aux sources également : l'action se situe dans l'enfer gelé du Minnesota, un coin que les auteurs connaissent bien, puisqu'ils y sont nés. L'intrigue ? Elle est toute simple : Jerry, un vendeur de voitures, veut se débarrasser de sa femme de façon rentable. Il la fait enlever par deux voyous et demande une énorme rançon à son très fortuné beau-père. Racontée par les frères Coen, cette histoire de kidnapping vire au carnage. Déjà, dans *Sang pour sang*, *Miller's crossing*, ou *Barton Fink*, la série noire dérapait vers l'absurde et le cauchemardesque. Ici, les paysages immaculés d'un trou perdu du Midwest semblent laisser une seule alternative aux habitants : l'hibernation ou la folie meurtrière. Dans ce domaine, les deux débiles engagés par Jerry feront date dans l'histoire des tueurs barjos engendrés par une Amérique vraiment fêlée... A noter également, impériale, Frances McDormand (à la ville : madame Joel Coen) étonnante femme shérif, pleine de bon sens et enceinte jusqu'au yeux, plongée malgré elle dans cette tragédie grotesque sur fond blanc maculé de rouge.

Fargo, un film barjo ?

ODYSSÉE

RESERVÉ AUX ADULTES QUI SAVENT ENCORE RÊVER

Le Salon du Numérique, de l'Internet et du Multimédia

POUR VOYAGER AU COEUR DU MULTIMEDIA, DU ONLINE ET DE L'INTERNET ...

PC

Multimédia • Educatif • Culture • Ludique • Gestion personnelle • Productivité personnelle : traitements de texte/tableurs/agendas • Simulateurs • Loisirs • Encyclopédies • Voyage & Découverte • PC Internet • Micro-ordinateurs Multimédia • Cartes son et vidéo

15 - 16 - 17 NOVEMBRE 96
CNIT - PARIS LA DÉFENSE

Organisation : INFOPROMOTIONS 97, rue du Cherche-Midi - 75006 PARIS
Tél : 33 (1) 44 39 85 00 - Fax : 33 (1) 45 44 30 40
3617 INFOPROMOTIONS - E-MAIL : Info@infopromotions.fr

L'été touche à sa fin, mais le soleil est encore là. Les démos-parties se sont enchaînées sans relâche (on en a compté pas moins de 3 rien qu'au Danemark entre juin et août), et du coup les démos jaillissent à tout va, ce qui fait notre bonheur à tous ici.

En France, il y a eu notamment la Gigafun'96, début août, du côté de Strasbourg, et la 35 party 2, fin août, dans la région de Perpignan. Nous vous en conterons les grandes lignes dans notre prochain numéro, mais pour l'heure, place à une première vague de démos sorties au début de l'été, entre juin et juillet.

Darkside

Code : Noy et Offa
Musique : Lizard et Tudor
Graphisme : Facet et Rubberduck

Cette nouvelle démo de Tbl, décidément le groupe de démomakers le plus actif actuellement sur la scène Amiga, a remporté la compétition de démos lors de la Remedy'96, une démo-party qui s'est déroulée mi-juin en Suède. Le moins que l'on puisse dire, c'est que cette démo créé une ambiance bien particulière, surtout par la musique. Un côté très "tragédie grecque", avec des hommes penseurs qui se prennent la tête (littéralement) et un autre qui domine la planète... Enfin, vous verrez par vous-mêmes ! Les effets sont dans l'ensemble moins colorés que dans les précédentes productions de Tbl (*Glow* ou *Tint*, par exemple). Là encore, quelques effets originaux comme des propagations de gouttelettes d'eau, ou bien des zooms superposés de branches d'arbres. Comme toujours, les graphismes sont plus que corrects depuis l'arrivée de Facet et de Danny dans le groupe. Encore un bon cru de Tbl, leur prochaine démo devrait être sortie à l'Assembly, la grande démo-party de l'été, en Finlande.
Démo pour machines AGA, disque dur (1,7 Mo) et mémoire Fast obligatoires.

Darkside : le côté obscur de la démo...

Extreme

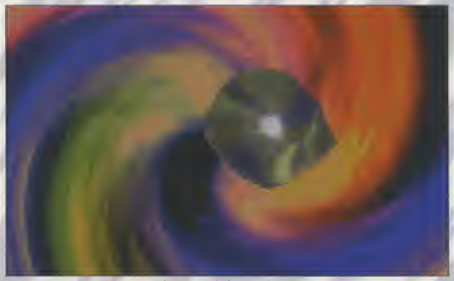
Code : Confidence
Musique : Atheist et Deelite
Graphisme : Gorg et Grid

Balance n'avait pas sorti de démo depuis un bon bout de temps, cette "injustice" est maintenant réparée. Il n'y a en fait que très peu d'effets différents dans cette démo, et du coup, il restent longtemps à l'écran (trop longtemps, peut-être ?). Les palettes de couleurs utilisées sont très sombres et assez monotones dans l'ensemble. L'effet le plus original reste sans doute le logo du groupe qui s'ajoute à l'ombrage d'un gros visage en 3D, tout au début de la démo.
Démo pour machines AGA, disque dur (3 Mo) et mémoires Fast obligatoires.

La démo de Roswell !

Boogie nighst

Code : -
Musique : -
Graphisme : -

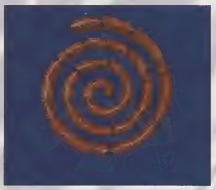


Ne faites pas du boogie, boogie...

Autre party, autres démos... Les organisateurs des célèbres The party, qui a lieu chaque fin d'année au Danemark, ont innové cette année en proposant une Summer party. De plus petite envergure, cette party s'est déroulée mi-juillet et a réuni près de 400 personnes (seulement, pourrait-on dire, si l'on compare ce chiffre aux 2 800 visiteurs de The party). Sont arrivées en tête du concours de démos Amiga, cette démo de Subspace et la suivante, du groupe Balance. Subspace, groupe danois plutôt méconnu chez nous, a joué la carte de l'originalité pour se hisser à la première place de cette compétition de démos. Ou alors est-ce le nouveau nom de Melon design, tant il est vrai que ce style de démos leur était bien caractéristique. Des danseurs, des samples, des logos d'époque, le tout sur le thème du disco, et voilà *Groovie nights* ! Les fonds d'écran sont particulièrement bien travaillés également. Bon, on aime ou on n'aime pas, mais au moins c'est original.
Démo pour machines AGA en un fichier exécutable de 900 ko, mémoire Fast obligatoire.

Dimension

Code : Théo et Viper
Musique : Chrylian et Thug
Graphisme : Yolan et Thug



Entrez dans une autre dimension.

Enfin, la voilà ! La démo de Mgd qui était arrivée à la deuxième place de la Saturne Party '96 est enfin sortie dans sa version finale. Il aura fallu attendre un peu plus de trois mois tout de même, mais ça vallait le coup. Cette démo ne se considère pas comme un "miracle de technologie", mais je crois qu'elle résume bien ce que sont capables de réaliser les démomakers actuellement. Il y a pratiquement un exemple de chaque effet de 3D ou de bitmap actuel : objets simples ou complexes, ombrages de Gouraud et Phong, mapping, réflexions et transparences diverses, etc. Du coup, cela manque un peu d'originalité dans l'ensemble. La finition ne nous semble pas optimum non plus : certaines parties sont bien enchaînées, d'autres non ; certaines palettes sont bien travaillées, d'autres moins...
Démo pour machines AGA, disque dur (6,2 Mo) et mémoire Fast obligataires.

Vincent Oneto

A vos agendas !

Le groupe Saturne enchaîne très rapidement après son dernier succès, fin avril, et nous annonce d'ores et déjà que la prochaine Saturne party, quatrième du nom, se déroulera les 1er, 2 et 3 novembre prochains. La salle reste la même : le Centre culturel de Chelles (77). Le prix d'entrée n'augmente pas non plus d'un centime, et reste maintenu à 120 F. Cette démo-party concernera à la fois les Amiga et les Pc, comme la précédente. Dream devrait être présent pour l'événement, avec un stand spécial. Pour plus d'infos, contactez Stéphane Vasseur, 23 rue des Beaux Regards, 77450 Esbly. Tél. : (1) 60.04.05.52. Email : ether@club-internet.fr.

Tous les chemins mènent au CD-Rom

Encore plein de galettes à faire ingurgiter à votre Amiga... L'actualité du CD-Rom est chaque mois un peu plus fournie, c'est un plaisir.

DIGITAL CANDY

Scene storm

★★★★★

Produit en association avec le groupe Spaceballs, ce Cd est une compilation de tout ce que la scène a créé entre 95 et 96 : démos, mégadémos, intros, modules, images, etc., le tout classé de manière très rigoureuse. De la fort belle ouvrage, sur un Cd superbe.

PDSOFT

Hottest 6

★★★★★

Le sixième numéro de la série "Hottest" renferme les sharewares parus entre Mars 1995 et Février 1996... Autant dire qu'il y a de quoi faire ! Avec le même système de menus que Utilities 2, tout est prévu pour accéder rapidement aux logiciels recherchés. Le seul problème, c'est le contenu, qui fait très largement double-emploi avec les Cd Aminet. Choisis ton camp, camarade...

SCHATZTRUHE/GTI

Aminet 12

★★★★★

Hé oui, encore un Cd Aminet... Celui-ci est construit autour de la musique, avec notamment les versions complètes d'*OctaMED 5.04* et de *Symphonie* (un tracker 8 voies très célèbre outre-tongues). Et bien sûr, toutes les dernières archives postées sur Aminet depuis le Cd N°11. Incontournable, une fois de plus.

L'Aminet part douze !

PDSOFT

Utilities 2

★★★★★

Un double-Cd compilant 1,3 Mo d'utilitaires sharewares : anti-virus, archiveurs, bases de données, programmation, jeux... Il y en a pour tous les goûts ! Un système de menu permet d'accéder rapidement aux différents logiciels et d'effectuer une recherche thématique.

BLUE LINE SYSTEMS

Pro video club

★★★★★

Comme son nom l'indique, ce Cd s'adresse aux vidéastes "pro" et autres auteurs multimédias... mais seulement à ceux qui ne prêtent pas attention à la qualité de leur travail : les animations sont sans intérêt, et si quelques images sont passables, la majorité est en anglais ou en teuton. En plus, les fichiers n'ont pas d'icônes et aucun viewer n'est fourni. Quels déconneurs, ces allemands !

TGV HAUPT

Workbench designer

★★★★★

Encore une collection de fonds d'écran, d'icônes, de fontes... pour améliorer l'apparence du Workbench. Si vous avez raté l'excellent Magic workbench enhancer (voir Dream 30), Workbench designer peut le remplacer. Cela dit, il est sensiblement moins complet, et surtout, tout en allemand.

APPLIMATIC SA

septembre 1996

demandez notre documentation SVP

Produits PHASE5

Cyberstorm MK2 68040, 40 MHZ, *AMIGA 3000(T), 4000(T)*
Cyberstorm MK2 68060, 50 MHZ,
extensible à 128 Mb. Contrôleur SCSI2 (10 mb/s) ou SCSI WIDE (20 Mb/s, 15 unités) en option pour *AMIGA 3000 ou AMIGA 4000*

phase 5 DIGITAL PRODUCTS

CPU 68040 **740FS/3160FF** — CPU 68060 **1350 FS/5800 FF**
Contrôleur SCSI2 **200 FS/860 FF** — Contrôleur SCSI WIDE **300 FS/1300 FF**

BLIZZARD 2040 ERC 68040, 40 MHZ, *AMIGA 2000*
BLIZZARD 2060 68060, 50 MHZ, avec contrôleur SCSI2 intégré

cette carte fonctionne avec tous les *AMIGA 2000* (même A2000 rev A)

CPU 68040 **720 FS/3100 FF** — CPU 68060 **1390FS/6000 FF**

BLIZZARD 1240 ERC 68040, 40 MHZ
BLIZZARD 1260 68060, 50 MHZ *AMIGA 1200*

CPU 68040
590FS/2560FF
CPU 68060
1190FS/4990FF

BLIZZARD 1230, 50 MHZ

340 FS/1490FF

Contrôleur SCSI2 pour 1230, 1240 ou 1260, extensible jusqu'à 16 mb
200 FS/860FF

CYBERVISION64/3D

AMIGA 1200T, AMIGA 2000, AMIGA 3000(T), 4000(T)

Carte graphique Cybervision64 3d, 2 ou 4 Mb, 1600x1200, avec modul Mpeg et Pal-doubler optionnel (branchement de n'importe quel moniteur VGA possible)

Version 2 Mb **490FS/2100FF** — **Version 4 Mb** **590FS/2560FF**
Module Mpeg **350 FS/1500 FF** — **PAL-doubler** **300 FS/1300 FF**

Moniteurs

MONITEUR Targa 17", 1024x768 31-64 KHZ, menu on-screen, très bon affichage **890 FS/3860 FF**
MONITEUR NOKIA 445xi, 21-0.22, 102 KHZ **3590 FS/15600 FF**

MONITEUR 1438 multisync 1024x768 15-38 KHZ pour tout AMIGA **490 FS/2090 FF**
MONITEUR 1538 multisync 1024x768 15-38 KHZ pour tout AMIGA **590 FS/2560 FF**
MONITEUR 1764 multisync 17 pouces 1024x768 15-82 KHZ, 120 HZ, pour tout AMIGA **1490 FS/6490 FF**
MONITEUR CTX 20", 1600x1200, 2 entrées commutables, 31-84 KHZ, menu on screen **2000 FS/8690 FF**

Amiga Technologies

AMIGA 4000 TOWER
68040, 25 MHZ
18 Mb RAM
Contrôleur SCSI2
disque dur 1.2 gigas
CD ROM 4-vitesses
pac complet de logiciels...
3690 FS/15900FF

AMIGA

AMIGA 1200
68020, 16 MHZ
disque dur 170 Mb
pac de logiciels avec Scala, turbocalc etc..
880 FS/3800 FF

Imprimantes

EPSON STYLUS COLOR2 720 dpi
490 FS/2200 FF

EPSON STYLUS COLOR 500 720 dpi (comme color2, mais 2x plus rapide)
640 FS/2700 FF

EPSON STYLUS COLOR 1500 A2
1690 FS/7350 FF

TI Microlaser pro/8
8 pages/minute
65 polices, post-script level 2
2 bacs de papier
1490 FS/6400 FF

TURBOPRINT V 4.1
logiciel/utilitaire d'impression en français
129 FS/500 FF

Extensions mémoire

q 4Mb A4000	60 FS/260 FF
q 4 Mb A3000	300FS/1300 FF
q 8 Mb 60 ns	120 FS/500 FF
q 16 Mb 60ns	190 FS/820 FF
q 32 Mb 60 ns	440 FS/1890 FF
q 2Mb A500	200 FS/860 FF
q 1Mb A500	95 FS/400 FF
q 512K A500	69 FS/290 FF
q 2 Mb CHIPA500/2000 platine avec 8375	300 FS/1300 FF
q 2 Mb pour Amiga 2000 ext. jusqu'à 8Mb	220 FS/900 FF

Scanner

Epson GT 5000
600 dpi A4 avec câbles, driver
750 FS/3260 FF

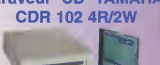
Scanner A4 à plat SCSI generic av. driver Amiga 590 FS/2560 FF

Disques durs

Syquest EZ 135 SCSI ext. av. 1 cartouche

280 FS/1100 FF

Graveur CD YAMAHA CDR 102 4R/2W



1090 FS/4690 FF

iomega jaz
Disque dur amovible
1 giga, SCSI externe
890 FS/3800 FF

Contrôleurs SCSI

GURU ROM pour Contrôleur/ accélérateur GVP 99 FS/400 FF
Contrôleur SCSI2+ATbus +RAM A2000 **290 FS/1200 FF**
Contrôleur PCMCIA pour Amiga 1200 **169 FS/690 FF**
Contrôleur SCSI2 DKB Rapidfire ext. RAM jusqu'à 8 Mb A2000-3000-4000 **290 FS/2190 FF**

Kickstart

Kickstart 3.1 pour Amiga 500-4000 demandez svp dès **120 FS/480 FF**
ROM Switch 2x pour A500,600,2000 commutation manuelle **39 FS/160 FF**

Disques durs

1.2 gigas ATA 3.5"	390 FS/1590 FF
2.2 gigas ATA 3.5"	490 FS/1990 FF
1.2 gigas SCSI2 3.5"	460 FS/1890 FF
2.2 gigas SCSI2 3.5"	790 FS/3490 FF
Syquest 270 Mb SCSI	390 FS/1690 FF
210 Mb 2.5" A1200	190 FS/800 FF
540 Mb 2.5" A1200	390 FS/1690 FF
1.2 gigas 2.5" A1200	690 FS/3060 FF

COMMANDES: APPLIMATIC SA - CH-1618 Châtel-St-Denis - Route de Montreux 49 - Email: applimatic@iasmet.ch
Téléphone: France: 1941-21-9314031 FAX 1941-21-9314035 Suisse: (021) 9314031 - FAX (021) 9314035

COUP DE BARRE

OnGo

Outre les fonctions de "barre d'outils" que l'on commence à avoir l'habitude de voir tous les jours, *OnGo* dispose de fonctions que l'on ne retrouve pas dans les autres outils de ce genre : il est également gestionnaire d'écran virtuel. Késako ?

C'est une idée à la fois simple et hyper-pratique - bien qu'encore un peu instable. Grossièrement, il s'agit d'avoir non pas un, mais trois écrans Workbench ! On peut ainsi et par exemple réserver le premier écran aux fenêtres du Workbench, ouvrir *ADPro* sur le second et un navigateur Web sur le troisième, sans que les trois applications ne se chevauchent. L'avantage de cette méthode, par rapport à celle, habituelle, qui consiste à assigner à chaque logiciel son propre écran, est que les icônes du Workbench (les disques et icônes d'applications) sont présentes sur les trois écrans virtuels !

OnGo, Emilio...

Autre fonction intéressante d'*OnGo*, la possibilité "d'iconifier" n'importe quelle fenêtre par un simple appui sur une combinaison de touches définie au préalable. La fenêtre active se retrouve ainsi réduite dans la barre d'outils d'*OnGo*, et il suffit de cliquer dessus pour lui rendre sa taille originale. C'est là une réplique très fidèle de ce que l'on trouve dans *Windows 95*... Après tout, Microsoft nous a bien piqué quelques idées pour réaliser son usine à gaz, je ne vois pas pourquoi on se gênerait pour en fait autant...

OnGo

Auteur : Tak Tang
Configuration : Wb 2.04+
Statut : freeware
Source : Aminet
HDInstall : oui

MASSACRE A LA TRONCONNEUSE

Chunker

Le problème classique : vous voulez passer un fichier à votre copain, mais il est tellement gros (le fichier, pas votre copain) qu'il ne tient pas sur une disquette. Et manque de bol, vous ne pouvez même pas vous ramener avec votre disque dur chez lui, car cet imbécile à un Pc (la honte soit sur lui jusqu'à la cent vingt-deuxième génération). Comment faire ?

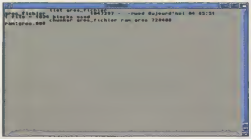
C'est très simple : il suffit de "découper" votre fichier en plusieurs morceaux, qui eux, tiendront chacun sur une disquette. Une fois arrivé à destination, le fichier en question pourra être reconstitué et hop, ni vu, ni connu j't'embrouille, le copain a le fichier sur son disque dur et tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes.

La seule difficulté qui se pose, consiste à trouver un moyen de découper votre fichier de manière compatible avec le Pc du copain. En d'autres termes, il faut que celui-ci dispose d'un outil capable de comprendre qu'il s'agit d'un fichier morcelé, et d'en recoller les morceaux.

Hé bien, voyez comme le hasard fait bien les choses, c'est exactement ce que fait *Chunker* ici-présent. Fourni en versions Amiga, Pc et Unix, *Chunker* vous permettra enfin d'échanger vos gros fichiers entre ces trois plates-formes pourtant si différentes. Malheureusement, il ne fonctionne que sous Shell, mais... avec *Argue* ci-contre, c'est un jeu d'enfant que de "l'adapter" au Workbench !

Chunker

Auteur : Lee Kindness
Configuration : Wb 1.2+
Statut : freeware
Source : Aminet
HDInstall : oui



Vous reprendrez bien un morceau de fichier ?

LA BARRE A K

RunBar

Aucun doute, la mode en cette fin d'année 96 est aux "barres d'outils", façon *Windows 95* : un bouton "Démarrer" accessible en permanence, qui déroule des menus par vos soins définis, et dans lesquels il n'y a qu'à choisir le nom d'un programme pour qu'aussitôt, celui-ci s'exécute. C'est pratique, facile à mettre en oeuvre, et ça fait "high-tech"

Y'a comme un p'tit air de déjà vu, là-dedans...

d'avoir ça sur son Workbench. Et en plus, un simple bouton prend beaucoup moins de place à l'écran qu'un "dock" de *Toolmanager*.

RunBar est l'un des derniers "start menus" en date. Il dispose d'un look pour le moins agréable, avec sa palette compatible *Magic workbench*, et fonctionne plutôt bien. Une particularité qui distingue *RunBar* de ses concurrents, est que la barre de menus en question n'est pas visible en permanence : elle disparaît lorsqu'elle n'est pas utilisée, et n'apparaît que lorsque le pointeur de la souris approche du bas de l'écran. Ca n'a l'air de rien, mais c'est hyper-pratique : de cette manière, la barre de menus apparaît même si vous êtes en train de travailler dans un logiciel. Par contre, une faute de goût est à mettre au crédit (au débit ?) de l'auteur : *RunBar* apparaît toujours sur l'écran du Workbench, lequel est au besoin amené en avant-plan de l'affichage. Mais hélas, une fois le menu refermé, l'ancien écran de front n'est plus visible... C'est bien dommage, car c'est le seul défaut de cet outil par ailleurs excellent et simple d'emploi.

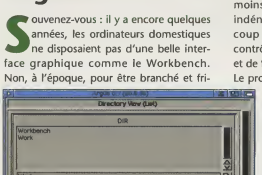
RunBar

Auteur : Sergej Kravcenko
Configuration : Wb 3.0+
Statut : shorewore
Source : Aminet
HDInstall : oui

DES ARGUMENTS CONVAINCANTS

Argue

Souvenez-vous : il y a encore quelques années, les ordinateurs domestiques ne disposaient pas d'une belle interface graphique comme le Workbench. Non, à l'époque, pour être branché et fri-



Un soft pas terne qui aurait plus à Simon Template.

mer devant les copines, il fallait, pour maîtriser des systèmes d'exploitation pour le moins arides, connaître sur le bout des doigts toute une flopée de commandes plus ou moins érotiques : *dir, copy, ls, rm*... j'en passe et des meilleures.

L'Amiga a hérité de cette période sauvage de l'informatique, du Cli - qui plus tard, est devenu le Shell. Malgré quelques améliorations sensibles dans le domaine de l'ergonomie, le Shell en rebute encore plus d'un, qui voient en lui un outil difficile à appréhender. Alors qu'il n'en n'est rien, bien au contraire. Certes, le Shell est beaucoup moins érotique que le Workbench, c'est indéniable. Mais il est également beaucoup plus pratique, car offrant plus de contrôle qu'une interface à base d'icônes et de fenêtres ne pourra jamais en offrir.

Le problème, c'est que chaque commande Shell dispose de sa syntaxe propre, et à moins d'être doté d'une excellente mémoire, personne ne peut prétendre les connaître toutes sur le bout des doigts. Souvent, un petit détour par *"le Guide de l'Utilisateur AmigaDOS"* s'impose. Ou plutôt, s'imposait, car avec *Argue* - les anglophiles auront noté le jeu de mots - la convivialité d'une interface utilisateur graphique est enfin alliée à la puissance du Shell.

L'emploi en est fort simple : vous informez *Argue* une bonne fois pour toutes de la liste d'arguments qu'une commande Shell attend, et celui-ci "construit" une interface graphique à l'aide de laquelle vous pouvez entrer les dits arguments, le plus simplement du monde. Ensuite, un clic sur le bouton "Go", et la commande est exécutée, exactement comme si vous l'aviez invoquée depuis un Shell. Y'a pas à dire, les programmeurs ont souvent d'excellentes idées !

Argue

Auteur : Thorsten Stocksmeier
Configuration : Wb 3.0+, Mui 3.3+
Statut : emailware
Source : Aminet
HDInstall : oui

PHOTON SR
36, RUE LEON DUBRESSON - BP 118 - 37701 ST PIERRE DES CORPS
TEL: 47.32.90.20 FAX: 47.32.91.32

LE NAVIGATEUR AMIGA POUR LE NET
AWeb II **310**
Hot-list hiérarchique.
Support Arexx. Configurable avec Yam, Thor, AmiFTP....
Fenêtres multiples.
Compatible HTML-3.
Interface en Français.
Fonds d'écran et centrage d'images.

TABLETTES GRAPHIQUES WACOM
FORMAT A6 ..... **1390**
FORMAT A5 ..... **2490**
Tablettes de la série ArtPad II. Pourquoi dessiner à la souris alors qu'un crayon vous apportera une précision inégalable. De plus, une gomme permet de corriger vos erreurs. Driver Amiga inclus.

RAM Expansion Board **1380**
Carte d'extension mémoire pour A4000. 128 Mo maxi sur des emplacements SIMM.
Mongoose Board **2350**
Carte accélératrice 68030 à 50 Mhz pour A1200. Copro 68882/50 fourni. 1 support Ram SIMM jusqu'à 128 Mo.
KIT SCSI-2 pour Mongoose **720**
RAPID FIRE **1180**
Carte contrôleur SCSI-2 pour A2000,3000,4000. 2 Supports Ram Simm jusqu'à 8 Mo.
WILDFIRE 60 ..... **9760**
Carte accélératrice 68060 à 50 Mhz pour A2000. Contrôleur SCSI-2 DMA intégré (10 Mo/s). 128 Mo de Ram SIMM possible. connecteurs ethernet.
Blizzard 68030 / 68060 pour A1200 ..... **NC**

DD 3.5 850 Mo IDE Quantum 1240
DD 3.5 1,2 Go IDE Seagate 1360
les disques sont installés WB avec 60 Mo de DP + cables + D/ Install
Nappe 2.5/3.5 + cable alim 55
DD 3.5 1 Go SCSI-2 Seagate 1750
CD-ROM x6 IDE interne 460
CD-ROM x4 SCSI-2 externe 990
CD-ROM x6 SCSI-2 externe 1350
Squirrel 490
RAM 4, 8, 16, 32 , 64 Mo ..... NC
Souris 560 Dpi 130

AsimCDFS v3.5 490
Gestion des CD Amiga, audio, Mac, Kodak. Emulateur CD-32.
Panorama v4.0 ..... **850**
Pour créer des paysages virtuels. Gestion de feau, des nuages, des arbres. De nombreux paramètres pour réaliser de splendides horizons.
TurboCalc v3.57 490
Un tableur tout en français.
WordWorth 5.0 ..... **795**
Traitement de textes. Interface en Français.
Personal Paint v6.4 395
Photogenics 2 ..... **800**
Nouvelle vestion du célèbre traitement d'images. Gère maintenant les anims et peut s'interfacer avec LightWave. Précisez version CD ou disquettes.
TrapFax 690
LightWave v4.0 ..... **6990**
Le meilleur softs de 3D. Maintenant avec manuel en Français.
Wavemaker v2.0 1750
Animateur de logos pour LightWave.

Et encore des centaines d'autres produits pour faire de l'Amiga la meilleure des machines

Commande par courrier ou par téléphone
Règlement par Chèque, Mandat postal ou Contre-remboursement
Frais de port: 45 F logiciels, 60 F matériel, 150 F Moniteurs, CR +60 F
Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Adorage

C'est la rentrée, et vous avez des milliers d'heures de vidéo de vos vacances. Pourquoi ne pas leur donner un touche professionnelle ? Le générateur d'effets vidéo Adorage est là pour vous y aider.

Adorage est un excellent produit.

Adorage l'adorable est un système de génération d'effets spéciaux. Avec ce logiciel, on peut créer un nombre impressionnant d'apparitions et de disparitions de logos, d'images, etc. Ces effets sont applicables à différentes images, ou mieux, si l'on dispose d'un genlock, à un mélange d'images et de vidéo. Les animations générées sont sauvegardées au format Ssa (Super smooth animation : animation super fluide), ce qui leur assure une fluidité et une très grande qualité (50 images par seconde). Ce format d'animation vous permet également (et surtout) de ne pas vous cantonner à utiliser *Adorage* pour faire du titrage. On peut en effet tout à fait concevoir son utilisation comme logiciel de présentation assistée par ordinateur (PréAO), ou encore d'inclure les animations dans un show multimédia. A vous donc les intros explosives précédant vos films d'actions personnels, ou au contraire les présentations plus douces des bénéfices en chute libre de la filière Japonaise... Avec *Adorage*, tout est possible !

Les nombreux paramètres des effets.

Répondez simplement aux questions.

Une interface... très spéciale...

Un nombre impressionnant d'effets

Il existe 16 grandes familles d'effets, classées par "direction" : généralement, Gauche-Droit ou Haut-Bas, mais dont le nombre peut parfois être impressionnant. Chaque famille ("damier", "bonbon", "explosion", etc.) peut alors se comporter comme une apparition (in) ou une disparition (out). Les boutons associés à ces familles représentent l'essentiel de

Sélectionnez la partie à animer.

l'écran principal. Il est important de bien les connaître, car leur icône respective ne sont pas des plus parlantes. Par contre, la documentation (en français !) les détaille de façon très claire. On pourra ainsi appliquer à une image le classique effet de damier, par lequel l'image se compose ou se décompose aléatoirement, pixel après pixel. *Adorage* propose également des effets de "bonbon", ou de "feuille" tout à fait hallucinants. Les effets de "vent" ou de "tourbillons" ne sont d'ailleurs pas mal non plus. Tout démarre par la création, avec un logiciel de dessin (*Dpaint, Ppaint* ou autre) d'une image représentant ce que vous voulez incruster dans votre vidéo. Par exemple, vous allez placer en haut votre logo (genre *"Dream, tout l'univers de la micro"*), puis disposer un timide *"présente :"*, pour conclure avec un *"Adorage"* resplendissant. Ces images à importer ensuite dans le logiciel, doivent être au format Iff standard, dans toutes les résolutions à l'exception du Ham. Si l'on veut utiliser une image de fond, il faut s'assurer que la palette de cette dernière correspond exactement à celle des textes à mettre dessus. Attention : pour des raisons techniques, le format d'animation Ssa est toujours entrelacé ; le programme vous met constamment en garde contre toute erreur d'exploitation.

La rigueur allemande

Une fois cette étape franchie, il va falloir affronter l'interface d'*Adorage*... Dans l'écran principal on trouve donc essentiellement les différents effets mis à votre disposition, mais ce n'est qu'après une étude détaillée du manuel, que l'on comprend toute l'importance des zones "script", "animation", "direction", et celle des paramètres. Pour réaliser une présentation, il va falloir d'abord choisir un effet "générique", en s'assurant que l'on a bien enclenché la direction "in". S'enchaînera ensuite une série d'écrans vous permettant de configurer l'effet et de spécifier le fond, ainsi que la partie de votre image à "animer". C'est d'ailleurs un point très intéressant, car on peut ne faire apparaître qu'une zone rectangulaire de l'image globale, ce qui en revanche, n'autorise l'utilisation que d'une seule image source. Une fois tous ces paramètres rentrés, il suffit de lancer le calcul de l'animation, qui peut être également paramétrée dans le temps. Si l'option "test" n'est pas enclenchée dans la page principale, l'animation sera calculée pour de bon, sinon, il faudra relancer son calcul à chaque fois, avec la commande "play" de la zone script. Le temps de rendu est relativement variable, dépendant évidemment du nombre de couleurs utilisées dans l'image et de la complexité de l'effet. Mais globalement, le moteur de génération est bien optimisé. Pour faire le lien entre deux animations différentes, il suffit, une fois l'animation précédente sauve-

Des effets supplémentaires

Si vous n'avez pas assez des dizaines d'effets déjà à votre disposition dans Adorage, proDAD commercialise une disquette d'extras. Cette dernière vous propose plus de cent nouveaux effets regroupés dans des scripts et dans de nouveaux paramètres pour les effets déjà existants. Vivement la disquette 2 !

On obtient rapidement des animations de qualité professionnelle.

gardée, de reséléctionner un effet en indiquant dans le paramètre "arrière-plan" que vous voulez utiliser la dernière image de l'animation. Vous pourrez donc enchaîner vos logos à partir d'une seule et même image. Pour l'image de fin, il suffira tout simplement de faire passer le paramètre direction de "in" vers "out". En ayant choisi un nouvel effet, vous relancez le calcul d'une animation pour l'ensemble de l'écran. Ce dernier disparaîtra dans les méandres du cosmos infini... Une fois votre présentation bien calée, il suffit de brancher votre genlock et de caler votre cassette. Pour jouer l'animation entière, la commande "control" de la zone "animation" vous propose une action "play". proDAD a eu la bonne idée d'offrir à l'utilisateur la possibilité de pouvoir lancer l'animation par un clic de souris, ce qui permet de se synchroniser avec le magnétoscope.

Bref...

Adorage est un très bon logiciel de génération d'effets spéciaux. Les effets sont nombreux et rendent très bien. Il est par contre à déplorer que les animations ne puissent être générées qu'en mode entrelacé, et ne puissent pas être sauvegardées en mode IFF-anim. Il est à noter d'ailleurs que, bien que le format Ssa soit très performant, les seuls logiciels utilisant ce format, et permettant un retraitement ultérieur à sa génération, sont ceux de proDAD (*clariSSA* et confrères). Comme quoi... Pour rester dans les critiques, l'ergonomie générale du logiciel est très scabreuse et difficile à maîtriser intuitivement. Les programmeurs (germaniques) auraient pu essayer de rester dans l'esprit Intuition et soigner l'ergonomie, ce qui permettrait d'éviter de devoir lire le manuel très attentivement avant de pouvoir utiliser le logiciel aisément. Mais une fois l'interface maîtrisée, on se rend compte qu'*Adorage* est un excellent produit.

Eric Cappannelli

Adorage

En hausse

- ▲ *Des effets nombreux, très beaux et variés*
- ▲ *Une certaine rapidité dans le calcul des animations*
- ▲ *Un format d'animation efficace (Ssa)*
- ▲ *Une documentation en français*

En baisse

- ▼ *Interface difficile à prendre en main*
- ▼ *Quelques restes d'allemand dans un logiciel en anglais !*

Note

★★★★☆

alma diffusion

BP 8575 64185 BAYONNE Cedex Tél 59.46.24.00

Logiciels CD ROM

Aminet 10, 12, 13	79 F
Aminet Set 2, 3	206 F
Anime Babes (Mangas érotiques)	199 F
Amiga Tools 4	149 F
Emulators Unlimited	195 F
Arcade Classic Plus	169 F
Software 2000 (2 CD)	199 F
Magic Publisher (Word Worth 4 SE + Final Writer 4 SE)	269 F
Demos are forever	79 F
Mods Anthology (4 CD)	206 F
Utilities Experience	165 F

Jeux disquette

Alien Breed 3D 2 AGA	239 F
Legends	175 F
Nemac 4	179 F
Extreme Racing Data Disk	115 F
Total Football	249 F
Slam Tilt AGA	199 F
Primal Rage	229 F

Autres titres, nous consulter.

INFINITIV

1590 F

version A1200 pour 4 périphériques (Disques Durs, CD Rom, lecteurs de disquette). Evolution par ajout de modules d'extension.

Matériel

Carte Accélératrices A1230 *Blizzard*	1490 F
Coprocésseur 50 Mhz Pga	750 F
Mémoire Simm à partir de 4 Mo	339 F
Lecteur CD ROM IDE 4 vitesses	479 F
6 Vitesses	689 F
Interface SCSI **Surf Squirell** *(New)*	799 F
Disque Dur IDE *(avec Nappe et soft)*	
820 Mo	1390 F
1,2 Gigas	1790 F
SCSI, Souris, Ext. Mémoire, Cables..	
.....nous consulter	

BON DE COMMANDE à retourner ou à recopier.

Nom, Prénom .....

Adresse .....

CP ..... Ville .....

O Chèque O Mandat O CB ...../...../...../.....

port 32 f / matériel 62 f / tower 150 f

Turbo print

Comment imprimer vite et bien, sur presque toutes les imprimantes du marché ? Avec Turbo print, bien sûr !

Je le dis sans chauvinisme aucun : l'Amiga est l'un des meilleurs systèmes au monde. Il dispose en effet de composants matériels lui attribuant des dons extraordinaires en matière de graphisme, de son et d'animation. A cela s'ajoute un système d'exploitation ultra-puissant, le Workbench. Tout cela fait de notre ordinateur préféré une machine toujours aussi fantastique !

Turbo print est le gestionnaire d'impression le plus complet sur Amiga à ce jour.

Malheureusement, aussi parfait qu'un système puisse être, il demeure toujours quelques imperfections ou limitations. La gestion des imprimantes sous Workbench en fait partie... Bien évidemment, l'Amiga, grâce à son système multitâche, sait depuis toujours imprimer (encore heureux) en tâche de fond, chose qu'un Pc, même hyper-puissant, ne fait pas toujours avec facilité... Mais en ce qui concerne la restitution d'images en haute définition (millions de couleurs), là, il n'y a plus personne. Malgré les nettes

TurboPrint dispose de dizaines de drivers originaux.

améliorations du hardware (l'Aga, le support CD-Rom...) et des différents systèmes, la seule chose qui n'ait pas évolué dans notre chère machine est le gestionnaire d'impression.

Pas glop

Autre problème, plus grave celui-là, est l'absence quasi-totale de pilotes pour les imprimantes les plus récentes. Et encore, quand je dis "récentes", c'est de l'ordre de 3 à 4 ans en arrière... Car il faut bien voir qu'un gestionnaire n'est rien sans le pilote adapté au matériel qu'il est censé gérer.

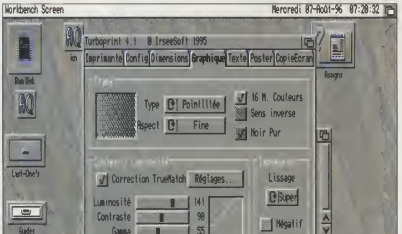
Cela fait partie des mystères de feu-Commodore... Pourquoi avaient-ils décidé que les utilisateurs d'Amiga n'auraient pas le droit d'utiliser leur imprimante comme tout le monde, c'est-à-dire autrement que pour imprimer du texte bête et méchant ? Pourquoi n'ont-ils pas pensé à sonner à la porte de Monsieur Hp ou Monsieur Canon, pour leur demander des pilotes spécifiques Amiga ?

En fait, on peut dans certains cas utiliser d'anciens pilotes sur des matériels plus récents (par exemple, le driver de base Epson, un standard de fait, que toute imprimante est capable d'émuler). Mais - parce qu'il y a un "mais" - il ne faut pas oublier qu'il y a dix ans, les imprimantes avaient des résolution très grossières, genre 120x120 points par pouces (ppp, ou dpi en anglais), et que maintenant, elle atteignent en moyenne 300x300, voire 600x600. Ceci a comme conséquence que le driver à l'impression (sans jeu de mots) de parler à une imprimante qui va caler la taille de la page sur du 120x120, alors que cette dernière va imprimer en 300x300... Résultat : l'image s'en trouvera réduite proportionnellement (300/120 = 2.5, l'image sera deux fois et demie plus petite !).

Chouette des posters, pour ma soeur !

Ave Turbo print !

Heureusement, *Turbo print* est arrivé ! Et avec lui, tous les problèmes cités ci-dessus sont résolus... *Turbo print* consiste en un gestionnaire d'impression qui vise à remplacer celui d'origine du Workbench. Du point de vue technique, *Turbo print* remplace à la fois le gestionnaire d'impression (le fameux printer.device) et les pilotes d'imprimantes de l'Amiga. L'ancien gestionnaire et les anciens pilotes ne sont pas effacés pour autant, *Turbo print* est simplement installé en mémoire en temps que printer.device actif et charge ses propres pilotes d'imprimantes. Ainsi, à chaque initialisation de l'Amiga, il est installé en mémoire comme programme résident, ce qui lui permet de travailler

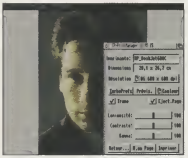


De nombreux régloges sont disponibles.

en tâche de fond. Toutes les impressions de texte ou d'image qui sont envoyées au gestionnaire du Workbench seront redirigées de manière transparente vers *Turbo print*. Cela assure une haute compatibilité avec la totalité des applications disponibles aujourd'hui, et une impression parfaite. En effet, *Turbo print* offre une excellente restitution des couleurs 24 bits, que vous ayez ou non un Amiga Aga. Il permet en plus d'imprimer les images directement depuis une disquette ou depuis le disque dur, ce qui consomme très peu de mémoire. Enfin, *Turbo print* sait reconnaître tout seul les formats d'images standards du monde des Pc : Jpeg, Gif, Pcx...

Turbo prefs

Un autre programme est également résident en mémoire. Nommé *Turbo prefs*, il permet de configurer et de contrôler les fonctions de *Turbo print*. De nombreux modèles d'imprimantes sont reconnus, dont la plupart relativement récents. De plus, il est possible de créer un fichier de configuration spécifique à chaque modèle d'imprimante (port série ou parallèle, qualité brouillon ou courrier...).

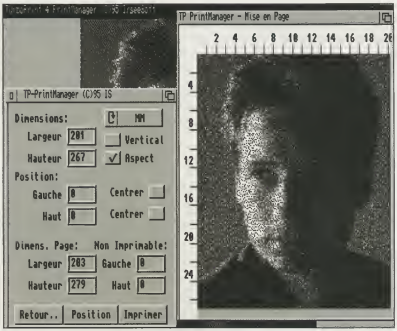


Fox en prévisualisation...

Une page de configuration est également disponible, qui permet de spécifier le mode d'impression (noir et blanc, couleur, niveau de gris), la densité (les fameux ppp), le support et la qualité du papier. D'autres réglages sont prévus, comme le nombre de copies désirées, ou l'orientation portrait/paysage.

C'est la page "Dimensions" qui va permettre de fixer l'unité de mesure que l'on utilisera (pouce ou centimètre) pour les marges, la largeur ou la hauteur des pages. On pourra également centrer ou étirer une page pour qu'elle prenne toute la largeur de l'écran.

La page "Graphique" définit la façon dont seront reproduites les images imprimées. On leur appliquera par



Tout est entièrement paramétrable.

exemple différents types de tramage, afin de bien différencier les couleurs. Bien évidemment, on peut paramétrer les niveaux de couleurs et de luminosité. Des fonctions de lissage sont également disponibles, pour éviter l'effet d'escalier.

Une option très intéressante offre la possibilité d'imprimer ses images sous forme de posters. Pour cela il suffira de préciser à *Turbo print* la taille du poster, exprimée en nombre de pages. En effet, ce type de sortie va être déterminée par deux paramètres : le format du papier et le nombre de pages pour construire le poster final.

Enfin, une option de copie d'écran, hard-copy (non, ce n'est pas sale), est disponible à tout moment, par un raccourci clavier librement redéfinissable.

Turbo génial

Turbo print est le gestionnaire d'impression le plus complet sur Amiga à ce jour. Il permet de sortir des épreuves de très bonne qualité, que ce soit en niveaux de gris ou en couleurs. De plus, il est fourni avec un utilitaire, *Print manager*, qui permet d'imprimer des images très facilement. Offrant en plus une prévisualisation et de nombreux nouveaux réglages, les limites d'impression de l'Amiga, ainsi que celles de certains logiciels de dessin, sont largement dépassées.

En offrant une documentation très, très, bien faite (poussant même le vice jusqu'à expliquer les différences entre les diverses imprimantes et à fournir des renseignements techniques sur l'impression couleur !), le tout en français, *Turbo print* est un excellent produit.

Eric Cappannelli

TurboPrint

En hausse

▲ *Une gestion irréprochable de l'imprimante*

▲ *De nombreux paramètres*

▲ *L'impression de posters*

En baisse

▼ *La prévisualisation par forcément fidèle*

Note

★ ★ ★ ★ ★

Photogenics 2

Le retour de la revanche de Photogenics… Le logiciel de dessin 24 bits le plus célèbre de l'Amiga arrive dans une nouvelle mouture pour le moins attendue.

La dernière version en data, la 1.2, avait déjà fait l'objet d'un test dans Dream n°20 (un an, déjà). Cette nouvelle version a principalement fait l'objet d'un effort sur la facilité et le confort d'utilisation du logiciel. Quelques bogues ont étés éliminés de ci et de là, mais la rapidité de certaines fonctions n'a pas vraiment été améliorée.

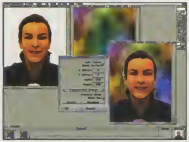
Sur CD uniquement !

Photogenics 2 est livré dans une boîte plutôt fine, qui fait plus penser à une boîte de jeu qu'à une boîte de logiciel professionnel. La raison en est simple : d'une part, aucun manuel n'est inclus, et d'autre part, le programme, ses exemples et tutoriels, ainsi que sa documentation "en ligne" sont fournis sur un CD-Rom. Voila une approche originale de la part d'Almathera, qui limite ainsi ses espoirs de vente : tous les Amiga ne sont pas équipés d'un lecteur de CD-Rom, loin s'en faut. D'un autre côté, on peut raisonnablement penser que les personnes intéressées par un logiciel comme *Photogenics* disposent quasi-forcément d'une configuration un peu plus musclée que la moyenne…

De nombreux modes de dessin.

Alde en ligne

Pas de manuel pour *Photogenics*, il fallait donc qu'Almathera trouve une astuce pour fournir tout de même une documentation… Cette astuce s'appelle l'aide en ligne, et elle est fournie non pas au format *AmigaGuide*, comme on pourrait le supposer à priori, mais au format Html – le même utilisé par les pages Web sur Internet. Deux conséquences immédiates à ce choix : d'une part, la documentation est plus vivante et plus efficace, car illustrée d'image, de captures d'écran, etc., chose impossible avec *AmigaGuide*. En contrepartie,



Composition d'images.

elle nécessite une quantité de mémoire bien plus importante, et masque obligatoirement, lorsqu'elle est affichée, les fenêtres de travail de *Photogenics*.

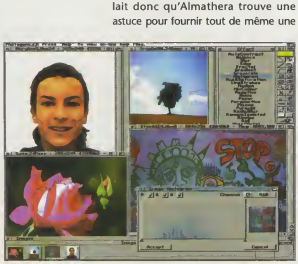
La visualisation des pages Html est confiée par défaut à *AWeb*, lequel est fourni sur le Cd, mais *Photogenics* autorise l'utilisation de n'importe quel autre browser Web. Attention tout de même : si vous êtes habitués à *IBrowse* ou à *Voyager*, rappelez-vous que tous deux utilisent les bienfaits de *Mui*… et donc, encore plus de mémoire.

Plugs In

En plus des filtres de chargement et de sauvegarde que tout programmeur peut développer, rendant ainsi le logiciel virtuellement compatible avec tous les formats d'image à travers le monde, *Photogenics* supporte maintenant des filtres d'effets. Il est d'ailleurs livré avec quelques uns, dont un générateur fractal certes puissant, mais, comme tout générateur fractal qui se respecte, extrèmement lent.

Nouvelle interface utilisateur

Si elle n'a pas changé dans l'esprit par rapport aux versions précédentes, l'interface utilisateur de *Photogenics 2* est radicalement différente en ce qui concerne son plaisir d'utilisation. Elle utilise le *Widget*, un nouveau système mis au point par Almathera qui n'apporte franchement pas grand chose au logiciel, sinon des gadgets moches



L'interface utilisateur est fonctionnelle.

L'aide en ligne vue par AWeb.

et gros… Franchement, on n'en voit pas trop l'intérêt pour l'utilisateur ; peut-être les programmeurs, eux, ont-ils eu plus de facilité avec le *Widget* qu'avec *Gadtools* ? Mais dans ce cas, *ClossAct* eût été un meilleur choix, puisqu'il est de toute façon utilisé par *AWeb* et donc, présent sur le Cd.

C'est pas encore la révolution…

En général, quand un éditeur annonce une nouvelle version d'un logiciel, on s'attend à des changements majeurs… Ici, Almathera aurait mieux fait de calmer ses ardeurs et de se contenter de parler d'une nouvelle révision (genre 1.3 ou 1.5).

Mais qu'on ne se méprenne pas : cette constatation n'est empreinte d'aucune rancoeur, *Photogenics* est et reste un excellent logiciel, indispensable à tout infographiste plus ou moins sérieux sur Amiga. Il n'empêche, il laisse un arrière-goût persistant de trop peu pour qui connaît déjà la version 1.2.

Stephan Schreiber

Les loaders.

Photogenics 2

En hausse

- ▲ *D'excellents outils 24 bits*
- ▲ *Le chargement et la sauvegarde des couches d'alpha-chanel*
- ▲ *Une aide en ligne illustrée*
- ▲ *La gestion de la mémoire virtuelle*

En baisse

- ▼ *Pas de documentation imprimée*
- ▼ *De gros besoins en mémoire Chip pour l'aide en ligne (on n'a rien sans rien)*
- ▼ *Ca rame quand même un peu avec un 68030, alors… 68060 recommandé ?*

Note

★ ★ ★ ★ ★

JESSICO

JOYS. & ACCESSOIRES

AG 600 & 1200

EXT 1 MO A600 290
EXT 1 MO A600 + HORL.....460
EXT 0 MO A1200 + HORL.....580
BARETTE 4MO 72 PIN 400
BARETTE 8MO 72 PIN 950
EXT 1MO A1200 650
EXT 4MO A1200.....990
LECTEUR INTERNE 350
LECTEUR HAUTE DENS.....790
INTERFACE CDROM ATAPI.499
INTERFACE CDROM SCSI....499
CARTE ACCEL. MTEC +MMU
68030 28 MHZ 790
68030 42 MHZ 1190

DIVERS AMIGA

ALIMENTATION.....390
EXT 512K A500.....210
EXT 512K A500 + HORL.....280
EXT 1 MO A500+ 290
INTERFACE MIDI
3+1+CABLES 199
LECTEUR INTERNE 500 350
LECTEUR EXTERNE 350
SCANNER 256 TONS.....990
BOITIER GENLOCK LOLA
MINIGEN 750
COMPOSITE 1750
VC 2750
DIGITALISEUR AUDIO
MEGALOSOUND.....350
AURA 850
DIGITALISEUR VIDEO
VIDI 24 RT 1350
VIDI 24 RT PRO 1970
DISQUE DUR
3.5" 540 MO.....1100
3.5" 1.2 GO 1690
2.5" 80 MO.....990
2.5" 540 MO.....1690
BOITIER 50 DSK.....59
DISK 3.5" DFDD 35
DISK 3.5" DFHD.....40
DISK NETTOYAGE 3.5" 50
MICRO KIT NETTOYAGE 110
ETIQUETTES 3.5" X100.....40

JOYSTICKS AMIGA

TRACK BALL.....185
SOURIS 99
SWITCH SOURIS/JOYST.....150
PROLONGATEUR JOYST 40
ADAPTATEUR 4 JOY 100
KONIX SPEEDKING.....95
KONIX SPEED. AUTOFIRE 100
KONIX NAVIGATOR 105
MEGA JET 135
QJ JETFIGHTER.....100
QJ PEDALIER 90
QJ TURBO 2 90
ADAPT. ANALOG. JOYST.....55
SUNCOM ANALOGUE
FX 2000.....200
FLIGHTMAX.....280

SOURIS WIZARD
560 DPI / 3BOUTONS
140 Frs

JOYPAD PRO COMP

Amiga/A1200 /CD32....155 F

CD 32

ALIEN BREED 3D NF 230
ALIEN BREED 3D 2.....260
ALL TERRAIN RACING NF...190
ASSASSINS.....230
ATROPHY 190
BANSHEE 150
BASE JUMPERS.....130
BLITZ BOMBERS.....190
BRUTAL FOOTBALL 60
BRUTAL PAWS FURY 230
CANNON FODDER 190
CORE CD32 BUNDLE 2 190
EXILE 190
EXTREME RACING 190
FEARS.....190
FIELDS OF GLORY 90
FURY OF THE FURIES 130
GLOOM 2 190
HUMANS 3 230
JAMES POND 3 90
NICK FALDO GOLF 90
LEMMINGS 190
ODISSEY 230
PINBALL ILLUSION.....190
POWERDRIVE 200
RISE OF ROBOTS 230
ROAD KILL 150
SPERIS LEGACY 230
STAR CRUSADER NF.....230
SUPER LEAGUE MANAGER.190
SUPER SKIDMARKS 190
SUPER STARDUST 230
SUPER STREET
FIGHTER 2 TURBO 230
ULTIMATE BODY BLOWS 230
WATCH TOWER.....230
WORMS 230
ZOOL 150

PETITS PRIX

A320 NORTH AMERICAN.....120
B17 FLYING FORTRESS NF..120
BATTLE OF BRITAIN/F16 120
CAMPAIGN 2 120
CANNON FODDER 120
COOL SPOT.....120
CYBERPUNK.....120
D DAY 120
DRAGON FLIGHT.....120
ENTITY 120
EXCELLENT GAMES.....120
F117A NIGHT HAWK VF.....120
FIELDS OF GLORY NF.....120
F1 GRAND PRIX NF.....120
GUNSHIP 2000 VF 120
HEIMDALL 2 120
LION HEART 120
LOST VIKINGS.....120
MIG29 SUPER FULCRUM 129
OM SUPER FOOTBALL 120
QUATRO FIGHTER V3 120
TERMINATOR 2 120
UFO NF 120

COMPILATIONS AMIGA

A1200 DYNAMITE 150
WORDSWORTH + OSCAR
+ DELUXE PAINT 4 + DENNIS
+ DIGITA PRINT MANAGER

ACID ATTACK.....225
GUARDIAN + ROAD KILL
+ SUPER SKIDMARKS

AWARD WINNERS
PLATINIUM.....230
ELITE 2 + CIVILISATION
+ LEMMINGS

AWARD WINNERS
GOLD 230
ELITE PLUS + ZOOL
+ SENSIBLE SOCCER
+ J. WHITE SNOOKER

CLASSIC COLLECTION
DELPHINE 190
FLASHBACK + FUTUR WARS
+ ANOTHER WORLD
+ CRUISE FOR A CORPS
+ OPERATION STEALTH

CLASSIC COLLECTION
LUCAS ARTS.....220
LOOM + MONKEY ISLAND
+ MANIAC MANSION
+ INFY FATE OF ATLANTIS

CORE A1200 225
BANSHEE + HEIMDALL 2
SKELETON KREW

CORE CD32 190
BUBBA N STIX + PREMIERE
+ CHUCK ROCK 1&2

GAMER GOLD.....220
JETSTRIKE + BUMP & BURN
+ NICK FALDO GOLF DELUXE

GREMLIN 4 180
LOTUS + PREM. MANAGER2
SPACE CRUSADE + ZOOL 2

HELP 220
COOL SPOT + PUSH OVER
SENS. SOCCER + ROAD RASH
HUMANS + DESERT STRIKE

INTELLIGENT 220
CHESS + BRIDGE + GO
+ BACKGAMMON + RENJU
+ CHECKERS + 4 IN A LINE
+ CHINESE CHESS

JESSICO SPECIAL 1. 220
DOUBLE DRAGON 3
+ DRAGON FLIGHT
+ NIPPON SAFES

JESSICO SPECIAL 2 220
CHICAGO 90 + SUPER SKI
+ HIGHWAY PATROL
+LUXOR + VETERAN

JESSICO SPECIAL 3. 90
XMAS LEMMINGS 94
+ XMAS LEMMINGS

MEGA PACK 180
MIG 29 + DIZZY ADVENTURES
+ BMX SIMULATOR + TENNIS
+ JOY. KONIX SPEEDKING

SOCCER STAR 96.....230
FIFA+SICK+EFF
ON THE BALL+P. M. 3

SPACE LEGENDS.....230
ELITE+ + MEGATRAVELLER
+ WING COMMANDER

ACTION REPLAY

Notice en Français
A1200.....470 F

* SAUVER UN PROGRAMME ENTIER EN MEMOIRE SUR DISQUE.
* CONVERTIR VOS PROPRES CHEAT CODES ET ASTUCES.
* SAISIR ET SAUVEGARDER DES IMAGES A L'ECRAN AU FORMAT IFF.
UTILISER UN ASSEMBLEUR/DESASSEMBLEUR 68020 COMPLET AFIN DE MODIFIER A VOTRE CONVENANCE TOUS LES JEUX DEJA GELES.
* SANS PERDRE VOTRE CAPACITE RAM CAR L'ACTION REPLAY INCLUS SA PROPRE MEMOIRE.
* TRES FACILE A INSTALLER (TRAPPE).

AMIGA 1200

ALADIN NF 205
ALIEN BREED 3D NF 225
ALIEN BREED 3D 2.....260
ATROPHY 195
BLITZ BOMBERS 195
BREATHLESS NF.....250
BRIAN THE LION 120
CLUB FOOTBALL NF 125
COALA 220
DUNGEON MASTER 2 EF 195
EXILE 225
EXTREME RACING 195
FEARS.....185
FIELDS OF GLORY 125
GLOOM DELUXE 195
HUMANS 3 NF 200
KICK OFF 96 195
LEMMINGS 3 205
OSCAR.....99
PINBALL ILLUSION NF 195
PINBALL MANIA 225
PINBALL PRELUDE 215
PLAYER MANAGER 2 EXT ...185
POLE POSITION 195
ROAD KILL 125
ROI LION.....225
SHADOW FIGHTER 150
SLAM TILTSTAR CRUSADER NF 225
SPERIS LEGACY NF 225
THEME PARK.....150
TOWER OF SOULS.....225
UFO 150
ULTIMIATE
SOCCER MANAGER 225
WATCH TOWER.....195
XP8.....195

INCROYABLE

M
A
I
S

VRAI !!!

LES JOYSTICKS ANALOGIQUES PC ENFIN COMPATIBLE AMIGA!!!

CH FLIGHSTICK 240
GRAVIS 195
GRAVIS PRO.....295
ADAPTATEUR ANALOGIQUE NÉCESSAIRE

VOLANT

FREEWHEEL VOLANT+ INTERFACE ANALOG.
150 F

AMIGA

A10 TANK KILLER.....150
ALL TERRAIN RACING NF...220
BATTLE ISLE 93 VF 190
CANNON FODDER 2 NF 150
CHAMPIONSHIP
MANAGER 2.....220
CHAOS ENGINE 2 235
CIVILISATION NF 150
COLONISATION 200
DOGFIGHT NF 150
DUNE 2.....150
EMPIRE SOCCER VF 220
EXILE 150
LORD OF REALMS 240
MASTER AXE 190
NORD & SUD 240
ODISSEY 190
PINBALL PRELUDE.....220
PLAYER MANAGER 2 150
PREMIER MANAGER 3
DELUXE 150
PRIMAL RAGE 220
SENSIBLE GOLF 220
SENSIBLE WORLD
OF SOCCER 96.....195
SETTLERS 220
SEVEN SWORDS MENDOR...200
SIMON THE SORCERER NF .150
SPACE HULK 150
SUPER SKIDMARKS 150
SUPER TENNIS
CHAMPIONSHIP 190
SYNDICATE 190
THEME PARK.....250
TOTAL FOOTBALL.....220
ULTIMATE SOCCER
MANAGER.....220
ULTIMMATE SOCCER
MANAGER DATA 90
VETERAN 120
WORLD CLASS RUGBY 95....150
WORLD OF GOLF 190
WORMS 220
ZEEWOLF 2 NF 260

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1 — 36 15 JESSICO — ☎ 93.84.84.98

EXPEDITION: COLISSIMO — FAX 93 84 20 30

TITRES	Qte	Prix	Montant

16/07

☐ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE
☐ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
☐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB Exp../..

NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
C. P. ..... VILLE .....
TEL. ..... SIGNATURE:

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

S / Total
Port
Total

PORT LOGICIELS, JEUX 30 F
IMPRIMANTES, CONSOLES 60 F
ORDINATEURS 90 F

PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F

Les outils pour le faire

C'est presque toujours la même chose : on double-clique sur une icône, histoire de lire une documentation, et toc, le Workbench affiche un obscur message d'erreur. Voici le pourquoi du comment, et le moyen de se débarrasser définitivement de cet ennuyeux problème.

Prenons un exemple récent : le logiciel *BlitzBank*, fourni sur les disquettes Dream 30 et 31, est livré avec un script *Installer* en français ("InstallFrench"), censé faciliter son installation. *"Chouette, pense alors le néophyte, je double-clique dessus et tout se passe automatiquement, non ?"* Ben non : pour deux utilisateurs sur trois, le Workbench répond *"Impossible d'ouvrir l'outil c:installer"*. Et le néophyte de grogner : *"zut ! Ils font ch... chez Dream, ça marche jomois, leurs programmes"*.

Tutututt !

Bon, je ne le répeterai pas : ce n'est pas de notre faute, mais ce celle des programmeurs, qui adaptent leurs oeuvres à leur propre système au lieu d'utiliser des configurations standards qui fonctionnent chez tout le monde. Bougez pas, j'explique.

Vous devez maintenant commencer à le savoir : outre les disques et les tiroirs, le Workbench reconnaît deux types d'icônes, j'ai nommé les "outils" et les "projets". Les premières représentent les programmes exécutables, et les secondes, les fichiers de données (texte, image, musique...).

Figure 1.

Quand vous double-cliquez sur un outil, celui-ci s'exécute immédiatement. En revanche, quand vous double-cliquez sur un projet, le Workbench recherche dans son icône, le nom de son "outil par défaut" et, s'il le trouve, tente d'exécuter cet outil en lui demandant d'ouvrir le projet. L'outil par défaut doit donc désigner un programme capable de traiter les données contenues dans le projet.

Tout le problème vient de la manière dont l'outil par défaut est indiqué. Vous pouvez vérifier cette information au moyen de l'option "Information..." du menu "Icônes" du Workbench.

La figure 1 représente la fenêtre d'informations sur l'icône d'un projet nommé "Test". Il s'agit d'un texte écrit sous *Wordworth 5*. Dans la zone "Outil par défaut", le chemin d'accès complet au programme *Wordworth* est indiqué (c'est *Wordworth* lui-même qui s'est chargé d'écrire cette information lors de la sauvegarde du texte). Ainsi, lorsque l'on double-clique sur l'icône "Test", le Workbench sait d'une part, que ce projet a été créé avec *Wordworth*, et d'autre part, où se trouve *Wordworth* sur le disque dur. Il peut donc exécuter *Wordworth* et lui demander d'ouvrir le projet sélectionné.

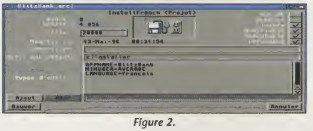


Figure 2.

Revenons maintenant à *BlitzBank* et demandons les informations sur l'icône "InstallFrench" (figure 2).

Il s'agit donc d'un projet, dont l'outil par défaut est "c:installer". Conclusion : lorsque l'on double-cliquer sur l'icône "InstallFrench", le Workbench va rechercher dans le répertoire "c:", l'outil "installer". Or, si celui-ci ne s'y trouve pas, le Workbench ne sait quoi faire du projet et affiche le fameux message *"Impossible d'ouvrir l'outil c:installer"*.

La solution

Premièrement, il faut être sûr d'avoir le programme *Installer* quelque part dans son système. Celui-ci, bien que développé par Commodore, n'a été livré qu'avec les Amiga équipés d'un disque dur. Autre possibilité, si vous avez acquis un disque dur seul en complément pour votre Amiga, et s'il vous a été livré avec le système pré-installé, il y a neuf chances sur dix que l'*Installer* se trouve dans votre partition système. Si vous n'avez pas l'*Installer*, vous pouvez le trouver soit sur la disquette d'installation d'un logiciel acheté dans le commerce (dans 90% des cas), soit sur la disquette Dream 31 bis (et dans sa version la plus récente !).

Deuxièmement, il faut s'assurer que l'*Installer* se trouve au bon endroit sur votre disque dur. Les recommandations de Commodore en la matière, sont de le placer dans le tiroir "Utilities" du Workbench.

Enfin, il faut modifier l'outil par défaut de l'icône "InstallFrench", de manière à en supprimer l'indication "c:" et à ne garder que "installer". Dans ce cas, en effet, comme aucun chemin d'accès n'est spécifié, le Workbench recherche l'outil "installer" dans tous les répertoires du "path" défini par la Startup-sequence, et dont le tiroir "Sys:Utilities" fait partie.

Plus généralement

Bien que prenant *BlitzBank* pour exemple, ce remède est applicable à chaque fois que le message *"Impossible d'ouvrir l'outil truc"* apparaît. Le tableau qui ci-dessous résume les outils par défaut standards pour les types de projets les plus répandus. A vous de vous assurer que votre système est correctement configuré... et à pallier aux entorses au standard de certains programmeurs peu soucieux du confort de leurs utilisateurs.

Stephan Schreiber

Type de projet	Outil par défaut standard	Emplacement
Texte ascii (.doc, .txt, ...)	More	Sys:Utilities
Aide AmigaGuide (.guide)	AmigaGuide	Sys:Utilities
Image (.iff, .ilbm, ...)	Display	Sys:Utilities
	ou Multiview	Sys:Utilities
Son (.8svx, .wav, ...)	Multiview	Sys:Utilities
Script d'installation	Installer	Sys:Utilities

AmiTCP, deuxième

Il ne suffit pas d'avoir correctement installé AmiTCP pour pouvoir enfin s'adonner aux joies de la navigation sur le W3. Ce serait trop simple. En fait, seul, AmiTCP ne sert pas à grand chose ; s'il apporte des fonctions importantes de réseau à l'Amiga, il est encore incapable de communiquer avec qui (ou quoi) que ce soit.

Ce n'est en effet pas *AmiTCP* qui gère la connexion physique de votre Amiga avec le reste du monde, mais un autre logiciel, le ppp.device (lequel n'est d'ailleurs pas fourni avec *AmiTCP*). Pour bien comprendre la situation, osons les comparaisons douteuses aux couleurs chamarrées de la fin de l'été.

L'Image du jour

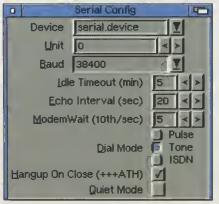
Pour aller de Paris à Marseille, vous avez au moins deux solutions : le train ou l'avion. Vous prenez un billet dans une agence de voyage, dont le rôle est de s'assurer que d'une part, vous partez, et d'autre part, vous arrivez à destination. En fonction de votre moyen de transport préféré, cette agence va utiliser les services soit de la Sncf, soit d'Air inter, qui, elles, vous transporteront physiquement. L'agence ne fait que vous "envoyer" hors de Paris, son bureau à Marseille se chargeant de vous "réceptionner".

Vous voyez le tableau ? Hé bien, avec Internet, c'est pareil : l'agence de voyages, c'est *AmiTCP*, le transporteur, c'est soit un réseau (Ethernet, Novell ou autre), soit une liaison modem (Slip ou Ppp), soit n'importe quel autre moyen de véhiculer des données informatiques. Dans notre cas, c'est évidemment la liaison modem qui nous intéresse.

Le Slip de Ppp

Les américains – qui décidément ne doutent de rien – adorent les acronymes. En

Bienvenue dans AmiPPP.

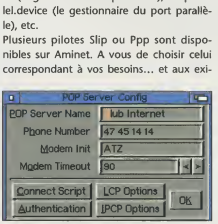


Paramètres série.

l'occurence, Slip est celui de "Serial line internet protocol", soit en français bien de chez nous, "protocole Internet de liaison série". Il s'agit d'un protocole assez ancien, qui tend à disparaître, mais que certains fournisseurs d'accès proposent encore. Le Ppp ("Point to Point Protocol", soit "protocole point à point"), plus jeune et donc plus performant, le remplace chaque jour un peu plus.

Sur Amiga, les protocoles de communication – les transporteurs – sont implémentés comme des gestionnaires de périphériques, les fameux ".device". Ils sont donc rangés dans le tiroir DEVS: du Workbench, aux côtés du printer.device (le gestionnaire d'imprimante), du serial.device (le gestionnaire du port série), du parallel.device (le gestionnaire du port parallèle), etc.

Plusieurs pilotes Slip ou Ppp sont disponibles sur Aminet. A vous de choisir celui correspondant à vos besoins... et aux exi-



Configuration pour le Club internet.

gences de votre fournisseur d'accès. Seule règle à respecter : le pilote doit être "compatible Sana II" (un standard défini par feu-Commodore), ce que vous pouvez vérifier en lisant sa documentation. En ce qui nous concerne, pour le Club internet, notre choix s'est porté sur *AmiPPP 1.21* de Thomas Bickel (disponible sur Aminet, dans le répertoire comm/net).

Configuration

Pour qu'*AmiTCP* reconnaisse un gestionnaire de communication, il faut l'ajouter dans son fichier de configuration "AmiTCP:db/interfaces". Il s'agit d'un fichier texte normal, que vous pouvez modifier avec n'importe quel éditeur de texte. Voici un extrait du fichier original, auquel nous avons ajouté la configuration pour *AmiPPP*.

```
#
#            $Id: interfaces,v 4.10
1994/10/28 18:24:25 too Exp $
#
#            Network interface configu-
ration for the AmiTCP/IP
#
#            Copyright © 1994 AmiTCP/IP
Group,
#                                Network
Solutions Development Inc.
#                            All rights
reserved.
#
# Serial Line IP
slip0 DEV=DEVS:Networks/rhslip.device
UNIT=0
# IPTYPE=2048 NOARP P2P IPREQ=8 WRITEREQ=8
#
# SLIP with Van Jacobson header compression
cslip0 DEV=DEVS:Networks/rhcslip.device
UNIT=0
# IPTYPE=2048 NOARP P2P IPREQ=8 WRITEREQ=8
#
# Ethernet adapter A2065
ether0 DEV=DEVS:Networks/a2065.device
UNIT=0
a2065 DEV=DEVS:Networks/a2065.device UNIT=0
#  IPTYPE=2048  ARPTYPE=2054  ARPREQ=4
IPREQ=16 WRITEREQ=16
#
# AmiPPP 1.21 by Thomas Bickel
amippp DEV=DEVS:amippp.device UNIT=0 P2P
IPTYPE=2048 IPREQ=16 WRITEREQ=16
#
# EOF
```

Il ne reste plus qu'à configurer *AmiPPP* lui-même, à adapter le script de démarrage, et hop !, à vous les joies d'Internet. Malheureusement, il faudra attendre le mois prochain pour en arriver là...

Imagine 4.0

800 francs

Imagine 4.0

La nouvelle version !

Bénéficiez de la version 4.0 d'Imagine, dernière version en date.
Au chapitre des nombreuses améliorations :
- support de brosses FLC et Anim
- lissage d'objets
- lissage d'animations
- éditeur de Metaballs
- ombres douces
- visualisation avec/sans textures
- visualisation rapide de la bibliothèque de textures
- mapping avec indice de réfraction, de brillance, de luminosité
- et plus encore...

Oui, je commande le logiciel **Imagine 4.0** au prix exceptionnel de 800 francs (port compris).
Ci-joint un chèque de 800 francs à l'ordre de Sofacode.
Offre à renvoyer à Sofacode/Infologic-C. Seron, 8, rue Drouot, BP 31, 75 433 Paris cedex 09.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Signature :

Renseignements tel/fax : (16) 66 75 55 94. Envoi sous 15 jours. Attention, cette offre ne comprend pas le manuel.

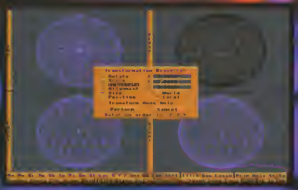
Imagine 3.0

425 francs

Le manuel !

Découvrez le manuel complet d'Imagine 3.0 et 4.0. Version française 260 pages

Comment contrôler le rendering,
utiliser les instruments de création,
maîtriser les techniques d'animation...
Tout est dans ce manuel complet d'Imagine !



Oui, je commande le **manuel d'Imagine 3.0/4.0** au prix exceptionnel de 425 francs (port compris).
Ci-joint un chèque de 425 francs à l'ordre de Sofacode.
Offre à renvoyer à Sofacode/Infologic-C. Seron, 8, rue Drouot, BP 31, 75 433 Paris cedex 09.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Signature :

Renseignements tel/fax : (16) 66 75 55 94. Envoi sous 15 jours.

Conclusion sur l'animation 2D

Tout a une fin, et votre rubrique 2D n'échappe pas à la règle. Permettez-moi de donner ici une conclusion générale à l'ensemble des articles que j'ai consacrés à la 2D depuis plusieurs mois, ainsi que quelques petits conseils.

Nous avons vu ensemble depuis quelques mois, voire quelques années pour les plus anciens d'entre vous, les multiples possibilités qu'offrent *Deluxepaint* et *Brilliance* en matière d'animation 2D et il me semble raisonnable d'affirmer que je n'ai plus grand chose à vous apprendre à leur sujet. Je tiens à remercier tout ceux qui m'ont encouragé pour les articles que j'ai écris dans ce magazine et dans le défunt *Amiga revue* et espère avoir répondu pleinement à cette demande d'informations.

J'ai lourdement insisté sur les constructions à bases d'ovoïdes, qui restent la meilleure technique pour s'entraîner à dessiner tous types de personnages (figure 1). Nous nous sommes également intéressés aux squelettes de bon nombre d'animaux afin de comprendre plus aisément la manière de les animer (figures 2 et 3).

J'espère également vous avoir fait découvrir les innombrables possibilités de *Deluxepaint* et *Brilliance* en matière d'animation 2D. Notre vénérée machine a certainement du retard dans pas mal de domaines, mais l'animation 2D reste néanmoins son cheval de bataille.

Je présume que vous devez maintenant avoir acquis les bases nécessaires pour réaliser vos premiers dessins animés. Il est en fait indispensable d'avoir un minimum de connaissances dans ce domaine et d'acquérir certaines notions essentielles et de bonnes bases de dessin avant de réaliser vos premières oeuvres. Celles-ci resteront valables aussi bien sur l'Amiga que sur Pc, Mac, ou toute autre machine. Le véritable ordinateur est dans votre tête, l'Amiga n'est qu'un outil, ne l'oubliez pas !

J'encourage enfin vivement tous ceux qui se seraient découvert une nouvelle vocation dans l'infographie à s'exercer et à se perfectionner dans les techniques du dessin. Dans le mot infographie, il y a "info" comme informatique et "graphie" comme graphisme ; cette spécialité regroupe en fait l'ensemble des techniques de traitement d'images et de création graphique assistées par ordinateur. On y trouve la Pao, l'image de synthèse, la retouche et le traitement d'images, le dessin animé, etc

Figure 1.

Qu'est-ce que c'est que la 2D ?

C'est tout simplement l'abréviation de la technique du dessin traditionnel. Si vous prenez une feuille, un crayon et une gomme vous êtes prêt à faire de la 2D (deux dimensions). Les logiciels de traitement d'images font également partie du domaine de la 2D. La 3D demande un temps d'apprentissage nettement plus long. De nombreux infographistes se dirigent vers la 3D sans faire l'effort d'apprendre quelques bases d'animation traditionnelle. Leurs oeuvres sont malheureusement souvent dénuées de vie.

L'avantage de travailler sur ordinateur est sans aucun doute d'avoir la possibilité de visualiser vos animations en temps réel. Il envoie au panier les pellicules photographiques, la gouache, le cameraman et toutes les techniques classiques. Par contre, il ne faut tout de même pas oublier que l'ordinateur ne fera jamais le travail à votre place. L'équipe d'animation que vous aurez à remplacer devant votre machine est vaste :

- Le réalisateur. Il est responsable du film et coordonne les activités de ses différents associés. Il collabore souvent étroitement avec un scénariste et s'occupe de la prise de vue, tout comme un réalisateur de film.
- Le créateur des dessins. Il élabore les personnages principaux et est en étroite relation avec le réalisateur. La qualité du film dépendra de ses compétences artistiques.
- L'animateur. Il crée l'animation en déterminant les poses-clefs des personnages et la durée de leurs mouvements. Grâce à des chartes d'animations, il correspondra étroitement avec ses intervallistes.
- Les intervallistes. Ils sont en général plusieurs à avoir cette activité. En effet, plus il y aura d'intervallistes, plus le travail avancera vite. Ils exécutent les dessins intermédiaires entre les poses extrêmes définies par l'animateur. Ils travaillent sur du papier calque de dessinateur, au crayon ou à l'encre, et utilisent également un outil indispensable appelé la table lumineuse : c'est un pupitre à table rotative translucide, éclairée par dessous grâce à une ou plusieurs lampes. Elle permet de voir par transparence les différentes images d'une animation.
- L'opérateur. En étroite relation avec le réalisateur, il s'occupe des cadrages et de tout l'aspect technique des prises de vues.
- Les traceurs. Ils finissent le tracé des dessins (destinés à bouger) à l'encre de Chine sur des feuilles d'acétate de cellulose (d'où le nom de "cello" ou "cel" en anglais). Les décors sont quant à eux réalisés sur du papier Canson épais et parfaitement blanc.
- Le gouachiste. Il colorie l'autre face des cellos en laissant transparent le pourtour des objets de manière à pouvoir superposer plusieurs cellos afin de constituer les

scènes à filmer.
Comme vous pouvez le constater, il y a du travail. Heureusement, les opérations techniques sont considérablement simplifiées. Les techniques d'animation que nous avons abordées se basent sur les méthodes classiques d'animation. Il est vrai que nous n'avons pas pu développer dans le détail les méthodes des grands studios d'animation, mais j'espère néanmoins avoir tiré le meilleure parti des outils spécifiques à l'Amiga.

Que peut-on faire avec un Amiga ?

Les principaux avantages qu'offre l'Amiga par rapport aux techniques traditionnelles d'animation sont les suivants :

• La possibilité de dessiner et de gouacher directement à l'écran, en simulant une table lumineuse.

• La possibilité de dupliquer et de visualiser indéfiniment une animation, en la jouant en boucle, en ping-pong, etc.

• La possibilité d'utiliser des brosses animées et de les déplacer assez facilement suivant les axes x, y et z. On simule ainsi de façon très simple des stencils qui sont normalement d'une manipulation assez compliquée.

• L'Amiga permet aussi et surtout de réaliser la prise de vue sans matériel de positionnement, ni caméra image par image, ni éclairage. Tout ce matériel compliqué est onéreux et requiert des spécialistes.

• L'animation est directement visualisable et enregistrable au format vidéo PAL.

• En utilisant des logiciels tels que *Scala*, vous êtes a même de réaliser de véritables dessins animés sonorisés.

Les points ci-dessus représentent le travail de toute une équipe de tournage réalisable par une seule sur ordinateur.

Il n'y a pas une panoplie impressionnante de logiciels d'animation sur Amiga, mais leur puissance vous permettra de réaliser toutes les fantaisies dont vous avez toujours rêvé. Vous n'avez rien à envier aux autres machines dites professionnelles. En exploitant au maximum les possibilités de *Deluxepaint* ou de *Brilliance*, et en faisant preuve de beaucoup de créativité, vous arriverez sans trop de peine à déconcerter bon nombre de professionnels de l'image et à faire reconnaître votre talent.

Bibliographie

Voici pour finir quelques références d'ouvrages très enrichissants consacrés aux dessins et à l'animation.

• *Collection Walter Foster*. Différents artistes expliquent leurs techniques de dessin et d'animation. Vous y trouverez toute une série de petits livrets classés par thèmes.

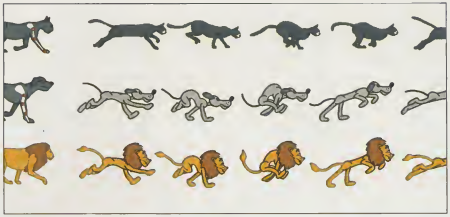


Figure 2.

• *Collection Leonard*. C'est l'une des collections les plus répandues qui vous permettra d'appréhender facilement les bases du dessin, et plus particulièrement l'anatomie humaine.

• *Collection Eadweard Muybridge*. C'est assurément la Bible de l'animateur ! Des séries de photos du début du siècle décrivent les différents mouvements des humains ainsi que de bon nombre d'animaux.

Nous n'avons fait que survoler l'immense panel de possibilités qu'offre l'Amiga dans le domaine de l'animation. Les possibilités futures dépendront du marché de notre machine préférée et de l'évolution des logiciels d'animation. Si ce domaine vous passionne, il y a en France une école d'animation importante : celle des Gobelins, à Paris. La plupart des animateurs qui en sortent vont travailler chez Disney à Montreuil ou chez Universal à Londres. Ils sont environ quinze par an.

Ce n'est qu'un au-revoir...

J'espère par ces articles, avoir encouragé des vocations, et que nous verrons fleurir dans quelques années une génération d'animateurs qui saura produire des films de qualité. Sachez que même si vous ne parvenez pas à une maîtrise superbe du dessin et du mouvement, persévérez ! Surtout si vous avez des idées de scénarii, car c'est ça qui fait tout : une bonne idée peut se contenter d'une réalisation médiocre. Il ne faut pas croire que le public enfantin se contente d'histoires simplettes et naïves. Un scénario, fut-il celui d'une série à sketches, doit avoir de la poigne, accrocher, utiliser tous les ingrédients qui font la différence entre une Japaniaiserie à 10 balles et les petits chefs-d'oeuvre des pays de l'Est. Car le cartoon, c'est du cinéma, et du cinéma à part entière.

D'autres séries d'articles, encore plus passionnants je l'espère, sont en préparation. En attendant, je tiens une nouvelle fois à vous remercier pour votre attention et je vous donne rendez-vous à très bientôt.

Olivier Duval

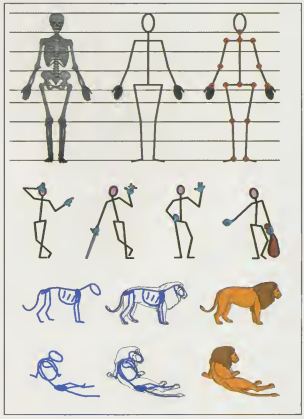


Figure 3.

ARexx à Malibu

Et pourquoi pas ? Tout le monde a le droit de prendre des vacances de temps en temps, et, malgré un emploi du temps surchargé, rien n'empêche l'ami ARexx d'aller rendre une petite visite de courtoisie à David Hasselhof et Pamela Anderson, non ? Après tout, entre stars, c'est bien la moindre des choses…

En fait, ce bon vieil interpréteur pensait plutôt passer ses vacances à visiter la Silicon Valley, histoire de retrouver la trace de ses ancêtres. Mais trois jours avant son départ, il est tombé sur la photo de la Naïade californienne en couverture de *Télé 7 jours*… La tentation était grande, et plutôt que de se délivrer du mal, il a préféré y succomber : cette année, ce sera Pamela Anderson. S'il n'a pas eu la vallée, il lui restait tout de même le silicone…

Travail à la chaîne

Comme la dernière fois, nous allons étudier de plus près la manière dont *ARexx* gère les chaînes de caractères, ainsi que les fonctions que le langage met à la disposition du programmeur pour faciliter leur manipulation.

Normalement, en *ARexx*, les variables sont atypées, ce qui signigie que l'interpréteur ne fait pas la différence entre une variable numérique (composée uniquement de chiffres) et une variable alphanumérique (composée de chiffres, de lettres et de ponctuations). Concrètement, les deux écritures suivantes sont identiques :

```
/* Première forme */
a=1
b=2
say a+b

/* Seconde forme */
a='1'
b='2'
say a+b
```

Les deux formes ci-dessus sont absolument équivalentes, et les deux instructions SAY affichent le même résultat (à savoir, 3). *ARexx* ne prend absolument pas en compte le fait que dans la seconde forme, la valeur 1 est indiquée entre apostrophes, et la valeur 2, entre guillemets (rappel : les apostrophes et les guillemets jouent, en *ARexx*, un rôle identique, celui de délimiter les chaînes de caractères). Essayez maintenant ce qui suit :

```
/* Une erreur volontaire… */
a='a'
b='b'
say a+b
```

Si vous exécutez ce petit script, RexxMast vous renverra un sympathique *"arithmetic conversion error"*… Il est donc clair qu'*ARexx* doit, lorsque des variables sont impliquées dans un calcul arithmétique, effectuer une conversion d'alphanumérique vers numérique. De quoi l'on conclue, non sans fierté, que les variables d'*ARexx* ne son pas si atypées qu'on voudrait nous le faire croire. Plus précisément, elles sont toujours alphanumériques, et *ARexx* effectue, de manière interne, les conversions nécessaires aux moments opportuns. Cette constatation est loin d'être anodine : elle implique que l'on pourra tout aussi bien utiliser sur des nombres, des fonctions a priori destinées aux chaînes de caractères.

Oukéçon les fonctions ?

Comme on l'a déjà expliqué dans ces mêmes colonnes, *ARexx* ne fait aucune différence entre les fonctions intégrées (celles définies par le langage lui-même), les fonctions internes (celles définies dans le script par le programmeur), et les fonctions externes (en provenance soit d'une bibliothèque comme la rexxsupport.library, soit d'un script stocké quelque part sur le disque dur). Pour l'heure, nous ne nous intéresserons qu'aux fonctions directement intégrées au langage. Les habitués d'autres langages de programmation, notamment le *Basic*, retrouveront là certaines similitudes avec des fonctions telles que LEFT$(), INSTR(), VAL() ou encore UPPER$().

Plutôt que de lister de manière exhaustive, certes, mais ennuyeuse, toutes les fonctions d'*ARexx* dédiées aux chaînes de caractères (et il y en a quelques unes !), j'ai préféré vous concocter un script d'illustration sans prétention, re-certes, mais nettement plus parlant. Etant donné que de nombreuses fonctions peuvent accepter plusieurs syntaxes, je n'ai utilisé que les plus courantes. En cas de besoin ou de doute, pour en savoir plus, reportez-vous au *Guide d'ARexx* fourni avec votre Amiga.

```
/*
 * DreamRexxStr.rexx
 *
 * Tout petit script sans autre
 * prétention que de démontrer l'effet
 * des fonctions d'ARexx sur les chaînes
 * de caractères...
 */

/* La chaîne source */
chaine = " Dream, c'est top ! "

/* vérifie le type d'une variable */
SAY DATATYPE(chaine)

/* retourne la longueur d'une chaîne */
SAY LENGTH(chaine)

/* transforme une chaîne en majuscules*/
CALL Echo UPPER(chaine)

/* duplique une chaîne */
CALL Echo COPIES(chaine, 2)

/* extrait une sous-chaîne à gauche */
CALL Echo LEFT(chaine, 6)

/* extrait une sous-chaîne à droite */
CALL Echo RIGHT(chaine, 6)

/* cherche la position d'un mot
 * ou groupe de mots dans une chaîne
 */
CALL Echo FIND(chaine, "c'est")

/* cherche la première apparition
 * d'une sous-chaîne
 */
CALL Echo INDEX(chaine, "top")
CALL Echo POS("top", chaine) /* idem */

/* cherche la dernière apparition
 * d'une sous-chaîne
 */
CALL Echo LASTPOS("top", chaine)

/* cherche les caractères n'apparaissant
 * pas dans la chaîne
 */
CALL Echo VERIFY(chaine, "eaiou")

/* compte le nombre de mots
 * dans une chaîne
 */
```

```
CALL Echo WORDS(chaine)

/* cherche la position d'un mot */
CALL Echo WORDINDEX(chaine, 3)

/* cherche la longueur d'un mot */
CALL Echo WORDLENGTH(chaine, 2)

/* vire les espaces en fin de chaîne */
CALL Echo TRIM(chaine)

/* vire les espaces en début et en fin */
CALL Echo STRIP(chaine)

/* supprime une liste de caractères */
CALL Echo COMPRESS(chaine, "e ")

/* supprime un mot de la chaîne */
CALL Echo DELWORD(chaine, 2, 1)

/* supprime une sous-chaîne (hips 1) */
CALL Echo DELSTR(chaine, 7, 7)

/* répartit les espaces entre les mots */
CALL Echo SPACE(chaine, 3)

/* insère une chaîne dans une autre */
CALL Echo INSERT("vraiment ", chaine, 14)

/* remplace une partie d'une chaîne */
CALL Echo OVERLAY("délire", chaine, 15)

/* extrait une sous-chaîne */
CALL Echo SUBSTR(chaine, 2, 5)

/* extrait un mot d'une chaîne */
CALL Echo WORD(chaine, 2)

/* extrait un mot ou groupe de mots */
CALL Echo SUBWORD(chaine, 3, 1)

/* remplace certains caractères d'une chaîne par d'autres */
CALL Echo TRANSLATE(chaine, "_z", " e")

/* renverse une chaîne */
CALL Echo REVERSE(chaine)

/* Fin du script */
EXIT

/* Affiche le résultat d'une fonction en vidéo inverse
 * pour bien voir les espaces éventuels
 */
Echo:
  SAY '9B'x'7m'ARG(1)'9B'x'27m'
  RETURN
```

(A suivre...)

Allez, on s'arrête là pour cette fois-ci (ahhh, si je tenais le c... qui a décidé de caser une pub dans ma rubrique !), et le mois prochain, on passe à autre chose de totalement différent. D'ici là, je vous salue bien bas.

François Bellet-Taitois

DREAM GAMES

Rue Duwez, 9 - 7500 Tournai - Belgique
Tél/Fax : 19 32 69 22 65 46 (France) - 069/22 65 46 (Belgique)

LE PREMIER CLUB FRANCOPHONE D'ÉCHANGES DE JEUX MICRO PAR CORRESPONDANCE VOUS PRÉSENTE SES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS SUR AMIGA :

ALIEN BREED 3D II - KILLING GROUNDS AGA, BREATHLESS AGA, CARTON ROUGE AGA VF, COLONIZATION VF, DUNGEON MASTER 2 AGA VF, EXTREME RACING AGA, KING'S QUEST VI VF, LORDS OF THE REALM VF AGA, PINBALL FELLICS, SLAM TILT, SPERIS LEGACY AGA, SUPER SKIDMARKS, SUPER STREET FIGHTER II TURBO AGA, SUPER TENNIS CHAMPS, UFO VF AGA, UNIVERSE VF, WORMS ET DES LEUR SORTIE : 7TH SWORD OF MENDOR, ATROPHY, BLACK VIPER, CAPITAL PUNISHMENT, CHAOS ENGINE 2, KICK OFF 98, LIMBO OF THE LOST, NEMAC IV, PRIMAL RAGE, STREET RACER, SWITCHWORLD, TFX, TOTAL FOOTBALL, XP8.

60 FF/320 FB par échange
Frais de port compris !!!

LORSQUE VOUS VOUS INSCRIVEZ, VOUS RECEVEZ LE JEU DE VOTRE CHOIX. ÉCRIVEZ, VOUS NOUS LE REMETTRE AU BOUT D'UN MOIS MAXIMUM (OU PLUS VITE SI VOUS LE DÉSIREZ) AFIN DE L'ÉCHANGER CONTRE UN AUTRE (EN QUE VOUS AUREZ CHOISI DANS NOTRE LISTE CONSTAMMENT REMISE À JOUR ET COMPRENANT PLUS DE 100 TITRES (LES MEILLEURS JEUX DE CES 2 DERNIÈRES ANNÉES).

Prix de l'inscription :
300 FF / 1800 FB

INSCRIVEZ-VOUS VITE EN ÉCRIVANT À : DREAM GAMES 9 RUE DUWEZ 7500 TOURNAI

DREAM GAMES c'est également la
vente en magasin et par correspondance !

Important : il n'est pas nécessaire d'être membre du club pour nous acheter des jeux !!!

ALADDIN A1200 - dco VF ..... 219 F / 1200 FB
ALIEN BREED 3D A1200 - dco VF ..... 249 F / 1400 FB
ALIEN BREED 3D II - THE KILLING GROUNDS AGA ..... 249 F / 1400 FB
ATROPHY AGA ..... 185 F / 1000 FB
BANSHEE A1200 VF ..... 85 F / 499 FB
BUBBA'N'STIX ..... 85 F / 499 FB
CANNON FODDER 2 - dco VF ..... 169 F / 999 FB
CHAOS ENGINE 2 ..... 235 F / 1399 FB
CHUCK ROCK 2 - dco VF ..... 85 F / 499 FB
CIVILIZATION ..... 135 F / 799 FB
COLONIZATION - (jeu en français - manuel en anglais) ..... 249 F / 1399 FB
CRYSTAL DRAGON ..... 169 F / 999 FB
DELUXINE CLASSIC COLLECTION ..... 199 F / 1199 FB
DESERT STRIKE ..... 135 F / 799 FB
DRAGONSTONE - dco VF ..... 85 F / 499 FB
EXILE AGA ..... 235 F / 1399 FB
FERRIS A1200 ..... 235 F / 1399 FB
FIELDS OF GLORY (jeu en français - manuel en anglais) ..... 139 F / 799 FB
FORMULE 1 GRAND PRIX ..... 139 F / 799 FB
GLOOM DELUXE (68020+ / 2 mo de ram+) ..... 219 F / 1299 FB
GUARDIAN AGA ..... 119 F / 699 FB
HEIMDAL 2 VF A1200 ..... 85 F / 499 FB
HELP ! ..... 199 F / 1199 FB
JIMMY WHITE SNOOKER ..... 135 F / 799 FB
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE AGA ..... 135 F / 799 FB
PINBALL PRELUDE A500 OU A1200 ..... 219 F / 1299 FB
PREMIER MANAGER 3 ..... 135 F / 799 FB
RORDKILL A1200 ..... 149 F / 899 FB
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96 VF ..... 219 F / 1299 FB
SHADOW FIGHTER AGA - dco VF ..... 199 F / 1199 FB
SKELETON KREW - dco VF ..... 85 F / 499 FB
SLAM TILT A1200 - dco VF ..... 219 F / 1299 FB
SPERIS LEGACY AGA - dco VF ..... 235 F / 1399 FB
SUPER SKIDMARKS ..... 169 F / 999 FB
SUPER STREET FIGHTER II TURBO AGA - dco VF ..... 249 F / 1499 FB
SUPER TENNIS CHAMPS ..... 219 F / 1299 FB
THEME PARK VF AGA ..... 169 F / 999 FB
UFO (jeu en français - manuel en anglais) ..... 139 F / 799 FB
ULTIMATE SOCCER MANAGER ..... 219 F / 1299 FB
UNIVERSE VF ..... 135 F / 799 FB
VIROOOP (A1200 : 239 F / 1399 FB) ..... 219 F / 1299 FB
XP8 AGA ..... 219 F / 1299 FB
ZOOL 2 - dco VF ..... 119 F / 699 FB

Pour tous renseignements complémentaires sur le club ou les jeux à la vente, n'hésitez pas à nous écrire, nous téléphoner ou nous rendre visite : nous sommes ouverts tous les jours de 10H30 à 19H30.

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

Nom et Prénom : .....
Adresse : .....
CP + Ville ..... tel. .....

☐ Je désire recevoir GRATUITEMENT ☐ la liste club ☐ la liste magasin
☐ Je commande le(s) titre(s) suivant(s) :

Titre	Quantité	Prix Unitaire	Total

Frais de port : 1=80 fb / 2=100fb / 3=120fb
1=25 ff / 2=30ff / 3=35ff
Total Généra

Mode de paiement : ☐ Chèque - ☐ Mandat Postal Contre Remboursement +60fb / 30ff

Programmation de base en Amos

Depuis deux mois déjà, nous avons vu les bases de la programmation Basic en général. Vous vous en êtes bien rendu compte : on ne peut pas faire grand chose avec les seules instructions print, input, locate... En tout cas, rien de très beau graphiquement.

C'est pour cela que nous allons commencer à étudier de près les fantastiques possibilités que nous offre *Amos* en ce qui concerne le graphisme, les couleurs, la souris, etc. Sans oublier les instructions plus classiques que nous avons vues auparavant.

Color of night

Les deux derniers programmes n'étaient pas très réjouissants sur le plan des couleurs : beaucoup de noir, un peu de blanc... De quoi donner le cafard même à Carlos invité aux Grosses têtes. Vous vous en doutez, votre Amiga est bien sûr capable de faire mieux que cela.

Il existe, en effet, une multitude de modes graphiques. Ces derniers sont organisés par résolution et par nombre de couleurs affichables à l'écran. On parle alors de 320x256, 16 couleurs, en basse résolution, ou bien de 640x512, 8 couleurs, en haute résolution, etc. Si vous voulez connaître tous les modes graphiques que votre Amiga est capable d'afficher, lancez *Deluxepoint IV* et observez la première page qui recense tous les modes graphiques utilisables. Attention, *Amos* étant un langage assez ancien, il n'est capable de traiter que les modes des séries A500/A600, c'est-à-dire les modes non-Aga (Ndlr : cependant, plusieurs extensions disponibles dans le domaine public permettent d'exploiter les modes Aga en *Amos*).

Il est important de savoir que ces modes influent sur le temps d'exécution du programme et prennent également plus ou moins de place en mémoire Chip. Ainsi, avant d'entamer la création d'une application, il faudra judicieusement choisir son mode graphique. Inutile de se lancer, en *Amos*, dans la programmation d'un jeu en 640x256 avec 4096 couleurs sur un A1000 pourvu uniquement de 512 Ko de mémoire...

A noter également que sur un écran de télévision classique, certain modes, comme l'entrelacé, ne donnent pas des résultats visuels épatants. Un scintillement excessif donne rapidement mal à la tête, et je ne vous parle pas des épileptiques gavés à la vache folle... Bref, deux modes sont réellement efficaces en *Amos* : le mode 320x200 en 16 ou 32 couleurs si vous voulez faire un jeu, et le mode 640x256 en 8 ou 16 couleurs pour les applications "sérieuses". Mais vous êtes libres de définir le mode que vous voulez.

En *Amos*, ces modes graphiques sont associés à un écran. Il est possible d'ouvrir jusqu'à huit écrans simultanément, identifiés par un numéro de 0 à 7, chacun pouvant être dans une résolution différente. Bien évidemment, il ne faut pas perdre de vue qu'un écran ouvert, c'est autant de mémoire et de temps machine qui disparaissent. Pour l'instant nous allons nous contenter d'un seul écran, et d'ailleurs, dans la majorité des cas, un seul écran est largement suffisant.

Grâce à la commande `Screen Open`, on ouvre un écran et on lui réserve de la mémoire. Cet écran ouvert va servir de récepteur à toutes les opérations graphiques et de traitement de textes ultérieures effectuées dans votre programme.

Bien qu'*Amos* ouvre toujours un écran par défaut (le numéro 0), il est parfois nécessaire de redéfinir ce dernier, comme c'est le cas dans notre petit jeu de Mastermind, où nous utilisons un écran de 640x256 en 16 couleurs, haute résolution. D'où l'instruction :

```
Screen Open 0,640,256,16,HIRES
```

A l'ouverture, *Amos* affiche par défaut un curseur texte et fait automatiquement "flasher" la couleur 1, comme sous l'éditeur normal. Ceci est très énervant lorsque l'on utilise uniquement du graphique... Pour le faire disparaître, un simple `Curs Off` suivi d'un `Flash Off` bien placé (juste après le `Screen Open`...) permettent de remédier à ce problème.

Des couleurs ! Des couleurs !

Les couleurs sont recensées dans ce que l'on appelle "la palette des couleurs". Ainsi, à chaque indice de couleur (de 0 à 7 pour un écran de 8 couleurs, l'indice commençant à 0), on fait correspondre les 3 composante Rgb (Rouge, vert, bleu) correspondantes. Une couleur informatique étant créée à partir de ces trois composantes de base, qui peuvent chacune prendre une valeur comprise entre 0 et 15 (F en hexadécimal).

Exemple : pour faire du rouge, il faut beaucoup de rouge, pas de vert et pas de bleu, donc, en *Amos*, F00 (en hexa : 10 = A, 11=B, etc.). Autre exemple : pour faire du jaune, il faut pas mal de rouge (admettons 14), pas mal de vert (genre 13), et un peu de bleu (style 4), donc, jaune en *Amos*, c'est ED4.

Et maintenant, c'est en couleur !

Ne vous affolez pas, pour personnaliser votre palette, utilisez l'outil palette de *Deluxepoint*, qui vous permet de faire vos mélanges à la souris et de noter la valeur des couleurs avant de les coder en hexa. Attention toutefois à bien utiliser un logiciel qui utilise une palette 8 bits, car dans les modes Aga, chaque indice de couleur n'est pas codé de 0 à 15, mais de 0 à 255 !

Pour revenir à *Amos*, si l'on veut que la couleur de fond (toujours d'indice 0) soit noire, la première blanche, la suivante rouge et la troisième jaune, on utilisera l'instruction `Palette` comme suit :

```
Palette $000,$FFF,$F00, $DD4
```

Si votre écran à été déclaré en 2 couleurs, les deux dernières seront ignorées, et si vous l'avez déclaré en 16, les 12 dernières seront mises par défaut. Il faudra alors agrandir la chaîne de couleurs pour personnaliser entièrement votre palette.

Des carrés, des ronds et des lignes...

Amos dispose d'un jeu d'instructions complet qui permet de réaliser des dessins de base : points, rectangles, lignes, ellipses.... Evidemment, vous n'allez pas créer des pages graphiques entières avec des formes géométriques, mais plutôt en utilisant un

logiciel approprié (encore une fois et au hasard : *Deluxepaint*). Nous allons voir tout de suite après comment rapatrier vos chefs-d'oeuvre depuis un logiciel de dessin, mais il est parfois utile de tracer quelques carrés et tirer quelques droites (faute de mieux, évidemment).

Un point à l'écran est défini par sa couleur et ses coordonnées. Pour définir une couleur, on utilise l'instruction `Ink n`, n étant l'indice de la couleur dans la palette. Le point est dessiné par l'instruction `Plot x,y`, x et y étant les coordonnées, relatives au coins supérieur gauche de l'écran (0,0). Ainsi, en reprenant nos exemples précédents :

```
Ink 1 ; Plot 320,128
```

affiche un point blanc au milieu de l'écran.

Pour tracer des traits, c'est la même chose, sauf que pour définir une droite il faut au moins deux points, donc :

```
Ink 2 ; Draw 0,128 to 640,128
```

tracera une droite rouge au milieu de l'écran.

Pour un carré c'est pareil :

```
Ink 3 ; Box 20,20 to 620,236
```

Tracera un rectangle jaune tout autour de l'écran.

Ces primitives sont largement suffisantes pour aborder l'étape suivante. Si vraiment vous êtes un fan des rectangles pleins, des cercles et des ellipses, allez jeter un œil sur les commandes `Bar`, `Circle` et `Ellipse`, qui sont décrites dans le manuel d'*Amos*.

Admirez vos oeuvres

Il vous paraît évident que vous n'allez pas créer un programme délirant à partir de boîtes et de cercles (quoique l'excellente rubrique "10 lignes" de mon excellent camarade mais néanmoins ami Eric nous prouve le contraire chaque mois). C'est pour cela que tout le travail graphique va être fait sur un logiciel de dessin puis importé dans le programme *Amos* grâce à l'instruction `LoadIff *nom du fichier*`, numéro-d'écran.

Dans l'exemple du mois, nous chargeons une image de fond. Dessinée sous *Dpaint 4*, elle a été sauvegardée au format Iff (seul format d'image que connaît *Amos*). Pour la charger dans l'écran 0, nous utilisons la commande `LoadIff` comme suit :

```
LoadIff "disque:repertoire/back ",0
```

Ce qui aura pour effet non seulement de charger l'image dans l'écran 0, mais d'adapter automatiquement le mode de l'écran à celui de l'image et de personnaliser le nombre de couleurs et la palette. Si l'on omettait le 0, ce qui est tout à fait possible, il faudrait que l'écran 0 soit exactement de la même résolution que l'image à charger mais également que les couleurs de la palette soient les mêmes que l'original. Il aurait donc fallu faire avant un `Screen Open` et un `Palette` approprié.

Des souris et des zones

Pour revenir à notre programme de Mastermind, maintenant que vous connaissez tous les secrets des graphismes et des couleurs en *Amos*, si vous avez déjà lancé le programme du mois, vous avez pu remarquer que la saisie des réponses s'effectue par des clics sur la barre des couleurs en dessous des réponses. Comment ce miracle est-il réalisé ?

C'est très simple : à l'aide d'événement souris et de zones. On peut en effet déclarer une zone rectangulaire de l'écran qui réagira, via la fonction `MouseZone`, dès que le pointeur de la souris viendra mettre son nez dessus.

Avant de déclarer les zones à l'écran, il faut commencer par réserver ces zones. Admettons que nous voulions réserver 10 zones, on utilisera alors l'instruction :

```
ReserveZone 10
```

Puis, pour déclarer la zone 1 comme carré de 0,0 à 50,50 on utilisera :

```
SetZone 1,0,0 to 50,50
```

Idem pour une zone 2, de 50,50 à 150,150 :

```
SetZone 2,50,50 to 150,150
```

Il est à noter que la syntaxe de `SetZone` et celle de `Box` sont sensiblement les mêmes (dans `SetZone`, on ajoute seulement le numéro de zone), donc avant de coder les zones, on pourra utiliser la commande `Box` pour les voir à l'écran.

Maintenant, à l'aide de la fonction `MouseZone`, qui retourne le numéro de zone occupée par la flèche de la souris, ou 0 si elle est sur le reste de l'écran, on va pouvoir savoir quand la souris pointe sur une zone :

```
...
Do
   ' on récupère en permanence la
valeur de MouseZone
   m=MouseZone

   ' si m est différent de zéro
alors on sort....
   If m<>0 Then
      Exit
   Endif
Loop
End
```

Ce petit bout de code aura pour effet de quitter le programme dès que la souris entre dans l'une des zones définies auparavant.

Pour savoir si l'utilisateur a cliqué sur le bouton de la souris, on utilise une autre fonction qui renvoie 1 si le bouton gauche de la souris est appuyé, 2 si c'est le droit, et 0 si c'est aucun. Ainsi, en modifiant le listing précédent, on peut sortir uniquement si l'utilisateur clique sur le bouton :

```
...
Do
   ' on récupère en permanance la
valeur de MouseZone
   m=MouseZone

   ' on récupère le bouton :
   c=MouseClick

   ' si m est différent de zéro ET
c est égal à 1 alors on sort....
   If m<>0 And c=1 Then
      Exit
   Endif
Loop
End
```

Bien sûr, on peut varier les plaisirs en combinant ces tests de zones avec des `If...Then...Else` :

```
...
Do
   ' on récupère en permanance la
valeur de MouseZone
   m=MouseZone

   ' on récupère le bouton :
   c=MouseClick

   ' si m est différent de zéro ET
c est égal à 1 alors on sort....
   If m<>0 And c=1 Then
      ' si c'est la première zone on
fait 'booOOOMMM !"
      if m=1 Then
       Boom
      Else
       Exit
      Endif
   Endif
Loop
End
```

Conclusion

Voilà. Je vous laisse imaginer les possibilités folles offertes par ce petit lot de commandes. Il faut d'ailleurs noter que le traitement des zones écran/souris est la base de la programmation événementielle d'interfaces graphiques. On peut très bien imaginer gérer des boîtes de dialogue uniquement à partir des instruction vues plus haut (`Box`, `Line`, `Zone`, etc.).

En attendant le mois prochain, jetez aussi un coup d'oeil au listing de la disquette, qui complique un peu les choses, mais sans trop exagérer, et que je ne peux détailler plus avant ici.

Eric Capponnelli

La petite maison dans les dix lignes

Ah ! L'été, enfin ! Les petits z'oiseaux gazouillent dans la prairie… Le cœur léger, Charles coupe du bois pour faire du feu ce soir. Mais… C'est l'été ! Pas besoin de feu pour se chauffer ! Alors pourquoi s'acharne-t-il à cette difficile besogne ? Ben… Parce que c'est comme ça : depuis vingt ans, il coupe du bois pour se chauffer.

Pendant ce temps, Laura prépare un gâteau avec maman Caroline. Cela va également faire bientôt vingt ans qu'elles préparent des gâteaux, ces deux-là… A croire qu'il n'y a que le bois et les gâteau dans la vie des Ingalls.
Non, évidemment, il n'y a pas que cela : il y a aussi *"la nouvelle épreuve que Dieu leur envoie"* à chaque épisode, et que seules l'honnêteté, la droiture et l'abnégation de la famille peuvent surmonter (et en moins de 50 mn, en plus !). Ah ! Que de souvenirs nous reviennent à la simple vue de la fillette gambadant et roulant dans l'herbe couchée sous le souffle du vent… C'est sûr que, comparée aux pauvres élucubrations acnéiques d'*Hélène* et de ses dégénérés chevelus, *La petite maison dans la prairie* reste un grand moment de télévision. Même le best-of '96 de *Tout est possible* n'arrivera jamais à la cheville de ce magnifique feuilleton américano-paysan, qui a au moins le mérite d'avoir rendu un tant soit peu d'espoir à des millions de culs-terreux aveugles ou cancéreux à travers le monde.
Bref, tout ça pour dire que l'été est fini ; il faut maintenant oublier les longues heures passées à profiter pleinement des douceurs de la plage, du soleil et des monokinis, pour nous replonger gaillardement dans la chaleur, moins torride mais tout aussi excitante, des rayonnements cathodiques de la petite lucarne informatique…

Rubik's cube

Dans la série *"les plaisanteries les plus courtes sont toujours les meilleures"*, voici la 256e version du cube 3D qui bouge avec la souris. Ce mois-ci, Ludovic Arnaud nous en propose une variation très intéressante, je vous laisse en juger…

```
'
'       AmiCubeFx6
'
'      TranspaKube2
'
'   [illegible] Ludovic Arnaud
'
'        25/05/96
'
'   [illegible] TranspaKube necessite un fond,
donc [illegible] requester vous
' de[illegible] de charger une image 320x256
de 2 à [illegible]eurs.
' Util[illegible]suite la souris pour le
faire to[illegible] et si vous
' voulez [illegible] sa couleur modifiez
simplement la d[illegible]e DATA.
```

```
Dim X(8),Y(8),Z(8),XE(8),YE(8),PF(6,4),
CO(255),SI(255),P(6),ZZ(8),F(6),D(6),
L(3) : Screen Open 0,32[illegible],256[illegible] :
Degree : Flash Off [illegible] :
ADR1=Logbase(3)+18[illegible] :
ADR2=Logbase(4)+180[illegible] : [illegible]=Screen Base+98
: For I=1 To 8 : Read X(I),Y(I),Z(I)
Next : [illegible]or I=0 To 255 :
CO(1)[illegible]*1.4)*256 :
SI(I[illegible]*1.4)*256 : Next : For [illegible]=1 To
6 [illegible]=1 To 4 : Read PF(I,[illegible]) : Next :
D([illegible]-1) mod 3+1 : Next :
A[illegible]$("","","Choisissez une image
3[illegible] 8 Couleurs") : Read CC : If
A[illegible] Edit
E[illegible]de On : Load Iff A$ : End If :
BB=[illegible] mod $10 : VV=CC mod $100-BB :
RR=([illegible]-VV-BB)/$100 : VV=VV/$10 : Reserve
As Work [illegible]6 : For D=0 To 15 : For N=0
To 7 : C=[illegible](N) : B=C mod $10 : V=C
mod $100-B
R=(C-V-B)/$10[illegible] : Doke
Start(1)+(D)*16+N*2,In[illegible]
2)*$100+Int(((V+VV)*0.067*D)[illegible]+((B
+BB)*0.067*D)/2 : Next : Next : Screen
```

Ça a le mérite d'être clair.

```
Open 1,[illegible],166,4, : Curs Off :
STR1-Logbase(0) : STR2=Logbase(1) :
[illegible]een To Front 0 : Cls 0 : Do
[illegible] Mous[illegible]Bord(80) : [illegible]Mid(80)
: For I=1 To 8 :
Y=(Y(I)*CO(U)+Z(I)*SI(U))/256 :
ZI=(Z(I)*CO(U)-Y(I)*SI(U))/256 :
X=(X(I)*CO(V)+ZI*SI(V))/256 :
ZZ(I)=(ZI*CO(V)-X(I)*SI(V))/256
Z=214+[illegible](I) : D#=200/Sqr(X*X+[illegible]*Z*Z) :
XE(I)=160+X*D# : YE(I)=83+Y*D# : Next :
For I=1 To 6 : F(I)=0 : P(I)=1 : For J=1
To 4 : Add P([illegible]PF(I,J)) : Next :
[illegible] 45,65 : For J=1
To 3
T=-255 : For I=1 To 6 : If [illegible]
F(I)=>T : T=F(I) : S=I : End If : Next :
P(S)=0 : Next : For J=1 To 3 : T=-255 :
For I=1 To 6 : If P(I) and F(I)=>T :
T=F(I) : S=I : End If : Next : P(S)=0 :
Ink D(S)
Polygon XE(PF(S,1)),YE(PF(S,[illegible])) To
XE(PF(S,2)),YE(PF(S,2)) To
[illegible]E(PF(S,3)) To
XE(PF(S,4)),YE([illegible](S,4)) :
L(D(S))=Min(15,15-([illegible]/3) : Next
: Copy Logbase(0),Logba[illegible]+6640 To
ADR1
Copy Logbase(1),Logbase(1)+6640 To ADR2
: For C=1 To 3 : ADR=Start(1)+[illegible]*16 :
Copy ADR,ADR+16 To SB+C*16 : Next : View
: Poke Varptr(U)+3,U+40-Y S[illegible]en(Y
Mouse)/2 : Poke Varptr(V)+3,V+40-X
Screen(X Mouse)/2 : Loop
Data -50,-50,-50,50,-50,-50,[illegible] 50,-
50,50,-50,-50,50,-50,50,-
50,50,50,1,2,3,4,2,6,7,3,[illegible],5,6,7,8
,5,1,4,8,4,3,7,8,$80F
```

Top délire méga groove

Dors, je le veux... C'est ce que je n'ai pas arrêté de me dire en testant ce petit 10 lignes (ce qui explique pourquoi j'en suis réduit à taper ce texte à deux heures du matin...). Attention, ce programme est dangereux pour la santé et doit être consommé avec modération.

Dors, je le veux...

```
'
'       Reallypnotic
'
' (c) Ludovic Arnaud
'
'                   [illegible] 96
'
'
' Fixez le centre de l'[illegible] qu'à ce
qu'il devienne un peu
' flou puis regardez un objet à moy[illegible]
distance et vous
' obtiendrez une déformation visuelle du
plus bel effet.
'
[illegible] Open 0,360,264,16,Lowres : [illegible]creen
[illegible]6,, : Curs Off : Flash Off :
Degree : [illegible] To 7 : Colour C,0 :
Colour C+8,[illegible] : For Y=0 To 131
: For X=0 To [illegible]-180-X : DY=132-Y :
R#=Sqr(DX*DX+DY*[illegible] : A=Acos(DX/R#)
: If Y<132 : A=360-A : [illegible] If R#>100
: R#=-R# : End If : [illegible]+R#) mod
16 : Plot X,Y,C : Plot [illegible]-Y,C :
Next : Next : Shift Down 1,[illegible] : Wait
Key : Edit
```

Le jeu du mois

Là, c'est un véritable petit chef-d'œuvre que je vous propose. Imaginez, *Arkanoïd* en moins de dix lignes, ou presque... Son auteur, le célèbre E. Cappanelli, que je connais personnellement très bien, très très bien même, est bien parti pour devenir le prochain Billou ! Ben quoi ? Y'a pas de mal à se faire du bien, non ?

10 lignes pour ça ?!?

```
'
' Babale
'
'                   E. Cappannelli
'
Juin 96.
Screen Open 0,320,300,8,Lowres : Curs
Off : Flash Off : [illegible]ide : Palette
$0,$FFF,$F,$F36,$8F,$CCC,$F80 : Paper 0
: Pen 1 : Cls 0 : Double Buffer : Ink 5
: Circle 3,3,2 : Paint 3,3 : Get Bob
5,0,0 To 6,6
Ink 1 : Bar 1,1 To 23,6 : Get Bob 1,0,0
To 23,23 : Cls 0 : _RAINBOW : A=50 :
B=250 : C=1 : D=1 : WT=600 : S=5 :
Global X,A,B,C,D,S
Dim _ZONES(100) : NB_CASE=70 : VIE=16 :
Reserve Zone 200 : NB_Z=0 : R_NB_Z=10 :
[illegible] X=1 To 300 Step 22
[illegible] 100 Step 22 : Inc NB_Z : Inc
R_NB[illegible] : Zone NB_Z,X,Y To X+20,Y+20
: Ink [illegible]ar X,Y To X+20,Y+20 :
_ZONES(NB[illegible](R_NB_Z) : Next Y :
R_NB_Z=R_NB_Z[illegible] X
Do : X=X Screen[illegible]e) : If X>294 :
X=294 : End If : [illegible],1
A=A+C : If A<0 or A>[illegible] C : End If
: B=B+D : If B<0 : [illegible] If :
B>250 : VIE=VIE-1 : If [illegible] Locate
1,30 : D=-D : Pri[illegible]es :
"+Str$([illegible])+" " Else End : [illegible] : End
If : Bob 2,A,B,5 : If Bob [illegible] B :
End If
If Zone(A,B)<>0 [illegible]f
_ZONES$(Zone(A,B))<>"0" : D=-D : [illegible]
If Val(_ZONES$(Zone(A,B))) [illegible] :
XX=(Val(Mid$(_ZONES$(Zone(A,B)) [illegible]
1)*22 :
YY=(Val(Right$(_ZONES$(Zone(A,B)) [illegible])-
1)*22 : Else :
XX=(Val(Mid$(_ZONES$(Zone(A,B)) [illegible],2))-
1)*22 :
YY=(Val(Right$(_ZONES$(Zone(A,B)) [illegible],1))-
1)*22 : End If : Ink 0
Bar XX+1,YY+1 To XX+21,YY+21 :
_ZONES$(Zone(A,B))="0" : Dec NB_CASE : If
NB_CASE=0 : End : End If : End If : End If
For W=0 To WT : Next W : Loop
Procedure B
  If A>X and A<X+S Then C=-2 : D=-1
  If A<X+S and A>X+S*2 Then C=-1 : D=-2
  If A>X+S*2 and A<X+S*3 Then C=0 : D=-2
  If A>X+S*3 and A<X+S*4 Then C=1 : D=-2
  If Z>X+S*4 and A<X+S*5 Then C=1 : D=-1
End Proc
Procedure _RAINBOW
  Set Rainbow 0,0,276,**,**,** :
Rainbow 0,0,310,276
  For F=0 To 16 : Read R : For G=0 To
15 : Rain(0,G+(F*15))=R : Rainbow
0,0,30,268 : Next G : If F>1 : Rain(0,-
2+(F*15))=R : End If : Next F :
                    Data
$FF,$EF,$DF,$CF,$BF,$AF,$9F,$8F,$7F,$6F,
$5F,$4F,$3F,$2F,$1F,$F,$F
End Proc
```

Acheter à meilleur prix ? Obtenir gratuitement toutes sortes de cadeaux ou d'avantages ? Facile avec les bons plans de Dream ! Chaque participant s'engage à vous faire bénéficier d'avantages exclusifs si vous lisez le magazine ! Pour en profiter, deux solutions :
• si vous achetez directement en boutique, présentez le magazine au moment de votre passage en caisse ;
• si vous achetez par correspondance, envoyez un bon découpé ci-dessous avec votre commande et votre règlement (attention, n'oubliez pas les frais d'envoi et de gestion).
Reportez-vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique. Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 30 septembre, date de la sortie du prochain numéro en kiosque... n'attendez pas !

BONS PLANS DES SUPERS AFFAIRES

• Alma Diffusion
Pour l'achat de 10 disquettes, 1 disquette vous sera offerte.
Alma Diffusion, 7 allée Boufflers, BP 8575, 64185 Bayonne, Tél : (16) 59.25.61.20.

• Dream Games
Pour toute inscription au club durant le mois de septembre, trois démos jouables parmi les suivantes : Blitz Basic 2.16, Breathless (A1200), Alien Breed 3D n°2 + Nemac IV (idem), Worms, Zeewolf 2.
Dream Games, 9 rue Duwez,7500 Tournai, Belgique. Tél : (19 32) 69.22.65.46.

• DeltaGraph'x
Pour l'achat des logiciels suivants : Animage, Clarissa, Adorage, Monument Designer en bundle :
• 10 % de réduction, pour 1 acheté.
• 20 % de réduction, pour 2 achetés
• 30 % de réduction, pour 3 achetés.
• 40 % de réduction, pour les 4 quatre.
Le Squirrel Scsi pour A1200 : 299 francs. Le lecteur Syquest EZ 135 Mo : 999 francs. Le Workbench 3.1, doc et Roms en vf : 560 francs. La souris Wizard 560 dpi 3 boutons : 120 francs. HandyScanner (scanner à main 400 dpi pour tous Amiga) : 599 francs. La collection complète de Aminet Set 1, 2 et 3 (12 CD-Roms) : 588 francs (soit 49 francs le CD).
Circuit quadruple Ide : 125 francs. La version complète Turboprint en vf (doc et disquette) est offerte pour tout achat d'imprimante couleur quelque soit la marque : Epson, HP, Cannon, etc.
Attention! les frais de port ne sont pas inclus et ces offres s'appliquent uniquement à la vente par correspondance. Offre valable pour toute commande enregistrée jusqu'au 30 septembre.
DeltaGraph'x, 4, rue Gracchus Babeuf, 91180 St Germain les Arpajon. Tél : (1) 60.84.76.14.

• Editions Adfi
Offre spéciale rentrée ! Si vous êtes étudiant, enseignant, technicien en PAO ou technicien en graphismes, vous bénéficierez de 20 % de réduction sur les produits signalés par un astérisque dans notre publicité en page 31.
Editions Adfi, résidence les Cottages, 83 rue André Theuriet, 63000 Clermont-Ferrand. tél : (16) 73.93.77.31.

• Fds
Pour l'achat de trois CD-Roms, 10 % de réduction sur le troisième. Pour l'achat de huit disquettes, deux disquettes DP gratuites. Pour l'achat de quinze disquettes, quatre disquettes DP gratuites. Frais de transport gratuits pour l'achat du logiciel AsimCDFS V3.6 (VF).
Dernière minute : la version 3.6 remplace la version 3.5 !
Fds, BP 134, 59 453 Lys Lez Lannoy Cédex, tél : (16) 20.02.06.63.

• Génération Micro
Si vous recherchez tout type de logiciel pour Amiga ou si vous désirez revendre votre matériel ou vos jeux, nous rachetons tout comptant !
Génération Micro, 53 rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél :(1) 43.21.76.91.

• Jessico
Pour plus de 400 francs d'achats facturés, un tapis souris ou une disquette démo offerte. Pour plus de 600 francs d'achats facturés, un tapis souris plus un jeu Amiga offerts.
Attention, les frais de port ne sont pas inclus !
Jessico, BP 693, 06012 Nice Cédex 01, tél : (16) 93.84.84.98.

• Photon SR
Ce mois-ci, Photon Sr vous propose :
• Pour un achat par tranche de 100 francs, un ancien numéro de Dream au choix (jusqu'au numéro 31) vous sera offert.
• Pour un achat de 300 francs, trois numéros offerts, etc.
• Pour l'achat d'un lecteur de CD Rom, 1 CD surprise offert.
• Pour toute commande de plus de 2000 francs, un abonnement de 3 mois au journal Ram vous sera offert.
Si c'est votre anniversaire ce mois-ci, un cadeau surprise vous sera offert avec votre commande. Offres non cumulables.
Photon SR , 36, rue Léon Dubresson, BP 118, 37700 St Pierre des Corps.
Tél : (16) 47.32.90.20.

• Photo Foc
Un tapis de souris sera offert à tout visiteur chez Photo Foc lors de la journée Démo Draco du 21 septembre 1996.
Photo Foc, Centre commercial "La Forêt", Av Charles de Gaulle, 91230 Montgeron. Tél : (1) 69.40.51.69.

• Premier mail order
Pour toute commande, vous est offert un coupon spécial permettant de parrainer un ami et de bénéficier de 30 francs de remise sur chaque jeu d'une valeur supérieure à 59 francs.
Premier mail order, 9-10 Capricorn center, Basildon, Essex, SS14 3JJ, Angleterre, tél : (19 44) 1 -268.271.172.

• Turtle bay direct
Pour tout achat supérieur à 500 francs, un pack de jeu vous sera offert.
Turtle, l'Etang Simon, 03320 Le Veurdre, tél : (16) 70.66.44.25.

LISTE DES ANNONCEURS

Alma diffusion : p. 43
Amie : p. 22-23
Applimatic : p. 39
Cyber magic expo : p. 13
Deltagrap'x : 4e couv.
Dream games : p. 55
Editions Adfi : p. 31
France festival distribution : 2e couv., p.3
Génération micro : p. 21
Imagine : p. 50-51
Jessico : p. 47
Odyssée : p. 35
Photo foc : p. 19
Photon sr : p. 41
Premier mail order : p. 25
Turtle bay direct : p. 16-17

PUBLICITÉ

Dream dégage toute responsabilité sur l'application de ces offres qui sont entièrement prises en charge par les annonceurs.

Abonnement

Recevez Dream dans votre boîte aux lettres avant sa sortie en kiosque !

Vos petites annonces gratuites et prioritaires !
Jusqu'à 40% d'économie !

Formule 1

Simple disk

- 11 numéros
- 11 disquettes Dream

289 francs

au lieu de 418 francs soit 30% d'économie

Formule 2

Double disk

- 11 numéros
- 11 disquettes Dream
- 11 disquettes Dream Bis

379 francs

au lieu de 583 francs soit 35% d'économie

Formule 3

Disk et CD

- 11 numéros
- 11 disquettes Dream
- 11 CD-Rom Pc-Team avec répertoire Amiga

449 francs

au lieu de 693 francs soit 35% d'économie

Formule 4

Double disk et CD

- 11 numéros
- 11 disquettes Dream
- 11 disquettes Dream Bis
- 11 CD-Rom Pc Team avec répertoire Amiga

509 francs

au lieu de 858 francs soit 40% d'économie

COUPON - RÉPONSE

Oui, je souhaite m'abonner à Dream.

Je choisis ❑ la formule 1 à 289 francs ❑ la formule 2 à 379 francs ❑ la formule 3 à 449 francs ❑ la formule 4 à 509 francs.

nom : ..... prénom : ..... adresse : .....

..... code postal : ..... ville : .....

Je joins mon règlement par ❑ Chèque bancaire, ❑ Chèque postal, ❑ Mandat à l'ordre de Posse Press.

Offre à renvoyer avant le 30 septembre 1996 à Posse Press/AbDr, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris

Date : .....
Signature :

** Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement.*

DREAM'S

20F PRIX SPÉCIAL

Dossiers	numéro
Amiga et Internet	20
Amiga Expo	25
Dossier spécial CD-32	1
Escom rachète l'Amiga	19
Etes-vous un pro de l'Amiga	31
Hebdogiciel, la légende	6
Jay miner, père de l'Amiga	10
L'Amiga à la télé	13
L'avenir ludique de l'Amiga	22
L'histoire de Commodore	8
La Doomania sur Amiga	17
Le cinéma et les jeux vidéo	11
Le guide du programmeur	27
Le piratage	7
La télé interactive	5
Les 10 galères de l'Amiga	30
Les 10 hommes d'Escom	20
Les collections de DP (1)	11
Les collections de DP (2)	12
Les collections de DP (2)	14
Les coulisses d'un jeu	12
Les extensions du Pc au service de l'Amiga !	28
Les gadgets du Workbench	23
Les genlocks à l'essai	14
Les graphismes et l'Amiga	14
Les groupes de démo (1)	17
Les groupes de démo (2)	18
Les groupes de démo (3)	19
Les hidden parts démos	12
Les imprimantes (1)	3
Les imprimantes (2)	4
Les jeux d'aventure	16
Les jeux d'épouvante	3
Les jeux de rôle	2
Les lecteurs CD-Rom	24
Les mangas et l'Amiga	10
Les numériseurs	2
Les simulateurs de vol	8
Les virus et l'Amiga	4
Le World of Amiga Show à Londres, le Walker, Viscorp...	29
Peur des jeux vidéo ?	15
Sex'n'Amiga	5
Spécial émulateurs	21
Vive l'informatique libre !	26
VPC, mode d'emploi	18

Labo hard	
Action replay A1200	24
Amiga Magic pack	23
AmigaOS 3.1	16
Artpad 2	31
Blizzard 1260T	27
Carte acc. A1230 Turbo 2	5
Carte acc. ATurbo1228	15
Carte acc. MTec 68020	10
Carte acc. MTec T1230	16
Carte audio Aura	16
Carte graph. Spectrum EGS	3
Carte Macintosh Emplant	9
CD-32 vs MegaCD	1
CD-Rom portable Media Vision	24
CD-Write	22
DCTV	2
Deluxe midi 4	11
DeltaTower	29
Digiview	2
Diskexpander	4
Draco, clone Amiga	19
Fax on	21
Genlock 290	14
Genlock 292	14
Genlock G-Lock	14
Genlock Gold ASF	14
Genlock Gst 40A YC	14
Genlock Gst 40AF	14
Genlock Gst gold pro	14
Genlock Neptun	14
Genlock Pal	14
Genlock Starlock	5
Genlock YC	14
Imprimante Canon BJ10SX	3
Imprimante Canon BJ200	3
Imprimante Canon BJ4000	15
Imprimante Canon BJ600	3
Imprimante Citizen 240	3
Imprimante Citizen ABC24	6
Imprimante Citizen SJ144	3
Imprimante Eps. stylus 300	3
Imprimante HP Des. 310	4
Imprimante HP Des. 1200C	4
Imprimante HP Laserjet	4
Imprimante Star LC100C	3
Infonexus 2	23
Interface Squirrel	17
Kit tower 1200	20
Lecteur 7 CD Nakamichi	20
Lecteur Amiquest	2
Lecteur Overdrive	2
Lecteur Overdrive CD	10
Lecteur PowerCD	18
Os devkit	23
PAR	7
Piccolo SD 64	24
Plugmaster	9
ProGrab 24 RT	24
Randyrom	25
SPort	10
SX1	11
SX-32	28
Tower	28
Video backup system	3
Video director	8
Vidi 12	2
Vidi 24	7
VLab 4.0	2
Zip 100	22

Labo soft	
@-Net	28
ABE	7
AD Pro 2.5	6
Aladdin 4D v.4.1	22
AmiFileSafe	29
Art & frontières	26
Asim CDFS	21
Astrologie	19
Azur	19
Blitz basic 2	5
Blitz basic 2.1	26
Brilliance	1
Brilliance 2	12
Caligari 24	8
Cando 2.5	10
Craft pour Amos	10
Décollages	15
Deluxe music set	1
Deluxe paint 5	18
Demomaniac	16
Devpac Amiga 3.5	24
Diavolo	18
Dice	11
Digita organiser	20
Directory opus	8
Directory Opus 5	25
Dirwork 2.1	12
DiskSalv 4	29
DSS 3	12
Easycalc Plus	17
Encyclopédie Exec	30
Epson LQ et Stylus	27
ImageFX 2.1a	31
Football Statistician Professional	29
GestaCompte	25
GoldEd Pro	17
GPFax 2.3	13
Hanna Barbera work	10
Hyper cache 2	17
Imagine 3	9
ImageVision	26

BOOTIK

Infonexus 16
Kit internet d'Amiga city 31
Lightwave 11
MainActor broadcast 1.0 25
Mediapoint 5
MultiMedia experience 27
Numérologie 19
Octamed 5 9
Octamed 6 21
On the ball 6
OS Devkit vs IntOS 27
Pagestream 3.0b 13
Panorama 13
Personal paint 3
Personal suite 26
Photogenics 1.0 15
Photogenics 1.2 20
Praxitel 14
Quarterback 6
Scala MM300 4
Scala MM400 18
Scenery animator 7
Sherlock 1.1 18
Studio Pro 14
The world atlas 30
TurboCalc 3.5 28
TVPaint 3.5 22
Tv text pro 12
Videostage pro 11
Vidi 24 rt pro haute-résolution 31
Wordworth 5 30
Work & système 3 13

En pratique

AmigaGuide ? 25
AmiTCP, première 31
Cartes voeux sur PPaint 13
Cinemorph facile 4
Compresseurs 26
Configurer son imprimante 10
Créer une disquette auto-boot 27
Créer ses textures 3D 15
Découvir le WB 5
Démarrage de l'Amiga 22
Demomaniac facile 16
Devenez un pro de Scala ! 27
Imagine 3.0 30
Installer un périphérique SCSI 23
Installer vos programmes sur disk dur 21
Gérer un disque dur 14
La 3D sur Painter 3D (1) 11
La 3D sur Painter 3D (2) 12
La startup-sequence 12
Le titrage vidéo (1) 1
Le titrage vidéo (2) 6
Les commodités du WB 23
Les commodités du WB (2) 24
Les icônes 30
Les icônes du WB 14
Les modems 3
Les Mountlists 29
Les préférences du WB 11
Les répertoires spéciaux du Workbench 28
Les secrets du WB 17
Les trackers (1) 2
Les trackers (2) 9
Localiser le WB 6
Ma préférence à moi... 31
PPaint facile 7
Quickwrite facile 5
Scrolling Amos (1) 5
Scrolling Amos (2) 7
Scrolling Amos (3) 8
ToolManager 28
XPK 29

Animation 2D

Des requêsters de prestige 28
L'animation des félins 23
L'animation des quadrupèdes 22
Les bases de l'animation 31
Les brosses animées 29
Les cycles de couleur 30
Les scrollings différentiels 24
Méthode de dessin et d'animation 21
Pickwy et ouisti, deux bons amis 26
Pikwy et Ouisti décidément très bons amis ! 27
Roulez des mécaniques ! 25

Solucus

Alien breed tower assault 18
Beneath a steel sky 21
Bloodnet 17
Darkseed 20
Dungeon master II (1/2) 27
Dungeon master II (2/2) 28
Dragonstone 16
Dreamweb 16
Fury of the furries 14
Heimdall 2 10
Labyrinth of time 7
Legacy of soracil (1) 11
Legacy of soracil (2) 12
Litil divil (1) 14
Litil divil (2) 15
Simon the sorcerer 24
Universe 13

Disquette

Musique

DSS 1* 1
DSS 3* 17
EdPlayer 9
Octamed Pro 5 (2.0+)* 19
Real time sound pro lite* 14

Bureautique

Abank demo 9
Amiga diary 15
Bbase 3 13
BlitzBank 2.1 30
Quickwrite* 4

Graphismes

Cinemorph lite* 3
Clouds 8
Gfxlab 1.2 (3.0+) 14
MandelTour* 29
Painter 3d* 11
Personal font maker demo 8
Personal paint lite* 6
Photogenics demo 15
Pict saver 15
Stereoscopic Pro 20

Système

Abackup 5
ABCDir (2.0+) 10
AmiCDFS 2.20 31
Canon studio (2.0+) 7
Desktop magic (2.0+) 12
Imploder 4 10
Superduper 3 (2.0+) 10
Sysinfo 13
Turbo print 4.1 light 28
Vclock 14
VirusChecker 6.30 4
VirusChecker 6.41 13
Virus Checker 8.03 25
WBStartupPlus 27

Télématique

Praxitel 1.2 demo 2

Programmation

Amos turbo 2
RexxReqTools 27

Utilitaires divers

BioythmesZ 6
Blitzbank complément 2.1 31
CenterTitles 30
Cocktail 5
Cocktails 26
DreamEX 26
Showfonts 26

Jeux

Anjus 27
Boris Ball 30
Boston bomb club* 24
Breathless 25
Breathless 1.1 30
Chunky maze 1.01 (3.0+) 10
Clue 15
Continuo 2
Croak 8
Dotz 7
Dr Mario 10
Dragon tiles 12
ElvisWorld 28
Galaga deluxe 9
Hemroids 7
Heros 13
Jeux de dés 7
Klondike 4
Marbles 28
Monaco 8
Mouth-man 2
Nibble 6
Poing 2
Proker 8
QBic 10
Starbuster 14
Sys 2
Tetris Pro 1
Tetriz 9
Toxic 2
Transplant 12
TwinzPro 31
Vroom multiplayer* 22
Welltris 17
Wipe out 13

Démos jouables

Brutal 18
Cannon fodder 2 16
Flight of the Amazon queen 21
Obsession 20
Skidmarks 5
Super skidmarks 15
Theme park 10
XMas Lemings 93 3
XMas Lemings 94 (3.0+) 14
ZeeWolf 2 26

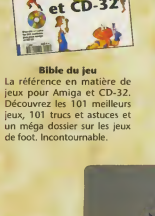
** Versions commerciales complètes !*

Reliure Dream

Offrez à votre collection d'Amiga Dream une superbe reliure. Robuste et pratique, elle protègera sous son design agréable, 11 numéros du magazine.

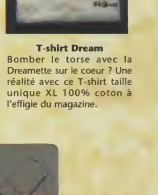
Empire Soccer

L'un de meilleurs jeu de foot disponible sur Amiga ! Par les créateurs de Ruff'n'Tumble et de Virocop ! Passes, plaquages, têtes plongeantes, une-deux, talonnages... travaillez la tactique et vivez les frissons de la coupe du monde. Incoutournable.



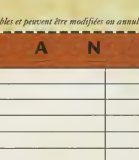
Bible du jeu

La référence en matière de jeux pour Amiga et CD-32. Découvrez les 101 meilleurs jeux, 101 trucs et astuces et un méga dossier sur les jeux de foot. Incontournable.



T-shirt Dream

Bomber le torse avec la Dreamette sur le coeur ? Une réalité avec ce T-shirt taille unique XL 100% coton à l'effigie du magazine.



Tapis souris Dream

Doubléz la durée de vie de votre souris et facilitez-vous l'existence avec ce tapis souris jersey, première qualité, illustré par la Dreamette.

Toutes ces offres sont valables dans la limite des stocks disponibles et peuvent être modifiées ou annulées sans préavis.

BON DE COMMANDE

DREAM n°32

Coupon à renvoyer à Dream/Bootik, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris. Paiement uniquement par chèque ou par mandat à l'ordre de Posse Press.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : .....

Ville : .....

Téléphone : .....

Articles choisis	Prix
Port + 16 francs (France) Port + 32 francs (C.E.E.) Autres pays nous contacter au (19-33) 48 87 60 11	
Total	

Vous souhaitez écrire à la Dreamette ? Voici quelques conseils pour avoir une chance d'être publié (la Dreamette reçoit énormément de courrier et une sélection doit être faite). Ecrivez lisiblement, mettez vos coordonnées, complètes SUR VOTRE LETTRE et non sur l'enveloppe (un numéro de téléphone n'est pas obligatoire mais peut être utile). De toute façon, si votre lettre est publiée nous ne mentionnerons que votre ville. Nous ne pouvons pas publier les lettres anonymes.
N'envoyez pas de timbres et soyez patients. Vous pouvez écrire à la rédaction en utilisant notre serveur 3615 ADream ; les réponses y sont plus rapides.

JE VEUX SAVOIR

Salut à toute l'équipe,
Si je vous écris, c'est avant tout pour avoir une vraie opinion sur les dirigeants de Viscorp et d'Amiga technologies. Sont-ils vraiment aptes à relancer l'Amiga ? C'est en tout cas la question que je me pose depuis le *Walker* : comment voulez-vous qu'un ordinateur à base de 68030 à 40 Mhz puisse rivaliser avec les Pc et les consoles 32 bits actuelles ? Aujourd'hui, pour qu'un ordinateur rencontre le succès, il doit inspirer confiance aux futurs acheteurs et aux développeurs, à savoir exceller dans tous les domaines du multimédia (son, image, communication, jeux, etc.). On ferait mieux de nous parler du PowerAmiga et de ses nouveaux co-processeurs plutôt que de dire que les capacités graphiques de l'Amiga suffisent.
Xavier, Savigny Le Temple

Salut Xavier,
Vous donner une opinion sur Viscorp nous est chose difficile, tout simplement parce que pour se faire une opinion il faut constater des faits. Or, Viscorp ayant racheté Amiga technologies avant l'été, nous ne pourrions baser nos jugements que sur des promesses. Hé oui, il ne se passe jamais rien pendant l'été (ah, les vacances...). Un peu léger pour une réflexion crédible. Il est même risqué de tirer des conclusions négatives de la politique commerciale d'Amiga technologies, puisque la majorité de son équipe a désarmois totalement changé. En revanche, il est important de comprendre que le Walker ne sortira jamais, justement parce que Viscorp ne veut pas d'une machine aussi peu puissante. C'est un fait admis par tous les intervenants, le prochain Amiga sera à base de Power Pc. Maintenant, vous avez raison : espérons qu'il soit aussi multimédia.

TOMBÉ DANS LE PIÈGE

Salut Dreamette,
Les journalistes qui ont préparé le quizz de l'été n'ont pas la note maximale : Microsoft a développé le Basic livré avec les premiers Amiga (Wb 1.2 et 1.3).
Thierry, Lyon

Sacré Thierry,
Nous sommes très fiers de cette fameuse question du quizz de l'été car, à l'instar de Thierry, vous avez été des centaines à nous écrire que nous nous étions trompés. Eh bien non ! C'est nous qui avons raison ! L'AmigaBasic (appelé A-Basic sous Warkbench 1.1, merci l'Amiga 1000 !) a été entièrement développé par Commodore... sous licence Microsoft ! En effet, ce Basic devait être totalement campatible avec le Basic Microsoft standard, à l'époque, sur Pc, Msx et Macintosh. Aucune ligne de code n'a été écrite par les ingénieurs de Bill Gates mais Commodore a été obligé de signifier le copyright dans les manuels fournis avec l'Amiga.

AMIGA EN RÉSEAU

Chère Dreamette,
Je possède un *Amiga 1200* que je voudrais mettre en réseau avec un autre *1200*. Le problème est que ces deux ordinateurs sont à une distance de 12 mètres l'un de l'autre, or les câbles Parnet et Sernet ne mesurent que 5 mètres maximum. Comment faire ? A quoi servent exactement les câbles Parnet et Sernet ? Je voudrais m'acheter un lecteur de CD-Rom pour pouvoir lire des CD vidéo grâce à la carte Mpeg. Où se branche cette dernière ? La nouvelle version de *Pc task* permet-elle d'utiliser les jeux Pc ? Votre magazine est super, continuez ainsi.
Aurélien, Villers-les-Pots

Cher Aurélien,
Plus un câble est long, plus les électrons transporteurs de données entre deux ordinateurs sont susceptibles de se perdre dans la nature. Il existe heureusement une solution pour préserver la longue distance : il suffit de rendre les fils électriques du câble beaucoup plus conducteurs. En l'occurence, il faudra fabriquer soi-même un câble Parnet ou Sernet en remplaçant le fil électrique standard par du fil en or, à savoir le métal le plus conducteur (révisez vos cours de terminale sur l'oxydo-réduction). Les câbles Sernet et Parnet sont de simples câbles qui relient les entrées d'un Amiga aux sorties de l'autre et vice-versa. Dans le monde Pc, on appelle cela un câble Nullmodem. Les réseaux Sernet et Parnet doivent cependant être gérés par un logiciel du même nom et ce sur les deux Amiga.
Désolée, mais la carte Mpeg n'existe pas du taut sur Amiga 1200. Des prototypes ont été présentés il y a deux ans, mais l'extension n'est jamais sortie. La nouvelle version de Pc task, toujours pas disponible à l'heure où nous écrivons ces lignes, émule effectivement un 486. Mais on parle ici d'un microprocesseur, pas d'un Pc entier. Entendez par là que non seulement les exécutables serant très, très lents (car il faut systématiquement traduire chaque instruction Intel en code 68000), mais en plus l'affichage souffrira taujours des lenteurs du chipset graphique de l'Amiga (lequel ne sait toujours pas travailler en chunky pixels). Donc, dans la théorie, les jeux devraient se lancer, mais dans la pratique, il serait difficile de les utiliser. Attention, ces informations sont à prendre au conditionnel : nous n'avons pas encore testé Pc task 4 !

IMAGINE L'IMPOSSIBLE

Chère Dreamette
Ayant acheté le CD-Rom Pc team de juin, j'ai décompressé sur mon disque dur *Imagine 3.0*. Malheureusement, je n'arrive pas à le lancer. Le logiciel demande apparemment la fc24.library, mais celle-ci ne se trouve pas dans l'archive. Pourriez-vous remédier à ce problème pour que je puisse utiliser Imagine sur mon *A600* ?
Cyril

Très cher Cyril,
La fc24.library ne se trouve pas dans l'archive pour une raison très simple : il s'agit du pilote logiciel de la carte graphique Fc24 pour Amiga 2000, ce qui n'a rien à voir avec Imagine et encore moins avec l'Amiga 600. En revanche, Imagine a besoin de beaucoup de mémoire pour fonctionner (au moins 6 Mo) et s'il n'en trouve pas suffisamment dans votre Amiga (un 600 de base passède juste 1 Mo), il regarde à tout hasard s'il n'y aurait pas une carte graphique supplémentaire dont il pourrait utiliser la Ram. Et bien entendu, il ne trouve pas de carte Fc24 puisque vous n'en avez pas. Donc, si vous voulez utiliser Imagine, il vous faut impérativement de la mémoire supplémentaire. Dans la pratique, vous comprendrez vite qu'une carte accélératrice est même plus que recommandée pour faire de l'image de synthèse.

Chère Dreamette,

Pourquoi ne pas indiquer à chaque numéro le sommaire du mois suivant ? Pourquoi dites-vous que l'Amiga est ridicule ? Existe-t-il un émulateur Amiga pour Macintosh ? Possédant un *Amiga 600* avec Workbench 2.0, je ne vois trace nulle part des préférences Sound et PrinterPS. Y sont-ils vraiment ? Suffit-il de rajouter le répertoire caché Locale ainsi que la commande du même nom pour que le Workbench 2.0 soit francisé ?

Cyril

Mon petit Cyril,

Indiquer le sommaire du numéro suivant pourrait être une bonne idée marketing dans la théorie, mais difficilement réalisable dans la pratique. Et ce pour une raison bien simple : l'actualité de dernière minute peut décider d'un Plein feux spécial ou d'un dossier particulier. En outre, il nous est malheureusement impossible d'être sûrs un mais à l'avance des jeux que nous pourrons tester. Merci les délais éditeurs ! L'Amiga ridicule ? Oui, évidemment, il s'agit d'une faute de frappe dans la réponse. Mais cela n'est pas bien grave : la question manquait de toute façon complètement de sérieux. Et puis, vous aviez rectifié de vous-même, non ? Uae, l'émulateur Amiga universel, existe sur stations Unix, sur Pc, et même – mais c'est à vérifier – sur Mac. Mais il y a mieux : le système de l'Amiga devrait, dès 1997, être adaptable à toute machine PawerPc, dant le Macintash. Les préférences Sound et PrinterPS ne sont malheureusement disponibles qu'à partir du Workbench 2.1. Pour que la localisation fonctianne sous Workbench 2.0, il faudrait aussi penser à y installer la locale.library. Au fait, saviez-vous que le Workbench 2.1 fonctionne directement sur un Amiga 600 avec Kickstart 2.0 ? Il suffit juste d'avoir la disquette.

DREAM MARKET

VOTRE SPÉCIALISTE

Dream vous propose de participer à cette nouvelle rubrique Amiga Market.
Particuliers, clubs,
associations, boutiques, PME...
Cette rubrique est pour vous.

390 F. H.T. le pavé en couleur !

Renseignements : Valérie Ambrosio au (1) 48.87.60.11

AMIGA FOREVER

AMIGA 1200HD Magic	3990
A4000T/080 CDRom 4x HD1Go	18900
Moniteur 15" M1538S	3890
Moniteur 17" M1764S	7490
T-SHIRT AMIGA Original	80
SLAM TILT "LE" FLIPPER	239
HUMANS 3	239
BREATHLESS V1.1	239
X-TREME RACING	239
VIRTUAL KARTING	159

BP 404 - 63109 ROMAGNAT Cedex
Tél 04 73 62 10 00 Fax 04 73 62 10 00
E-Mail: voxel@goules.nat.fr

ACM PRODUCTIONS

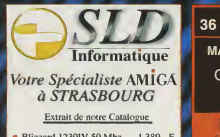
DISTRIBUTEUR
ElectronicDesign
MacroSystem - JVC
Micronik - M-TEC

Genlock Pluto : 3690
4 Mo GVP 60ns : 1150
D. dur 1 Go : 1490
D. dur 1.2 Go : 1590

NOUVEAU POUR A600
PAR M-TEC
A630/25/4 : 1490
A630/40/4 : 1690

Jeux, CD-ROM, ...

8, rue des Vergers
57890 FORCELETTE
Tél./FAX : 87.93.33.61



Votre Spécialiste AMIGA *à STRASBOURG*

Extrait de notre Catalogue

- Blizzard 1230IV 50 Mhz 1 389,- F
- Blizzard 1260 50 Mhz Promo 4 489,- F
- Ram SIMM 4 Mo 289,- F
- Ram SIMM 8 Mo 529,- F
- Ram SIMM 16 Mo 1029,- F
- Ram SIMM 32 Mo 2299,- F
- CD ROM SCSI 4X Externe 1 139,- F
- CD ROM SCSI 6X Externe 1 489,- F
- EZ 230 SCSI Externe 2 549,- F

6 rue d'Obernai - 67300 Schiltigheim
Tél: (03) 88 62 20 94

36 15 FRANCE MICRO

MAC, PC, AMIGA, ATARI

Consoles Portables

Logiciels

Le plus grand centre d'achat/vente de Micro d'occasion.

+ de 10.500 offres à - 70%

Particuliers Soldeurs Grossistes

Vente Achat Echange

Le Spécialiste des applications Multimédia professionnelles sur AMIGA.

Conception - Réalisation
Bornes - TV Locales
CD-Rom - Animations A.G.
salons - séminaires...

Tél.: (16) 86.91.17.00
Fax: (16) 86.91.17.32

AMIGA à BREST

VENTE PAR CORRESPONDANCE
SOUTIENT TECHNIQUE
DEPOT / VENTE

Tél : 98.43.50.39

Le premier service minitel 100% *AMIGA*
Rubriques, dialogue, téléchargement,
boutique pro...
8000 F en bon d'achat à gagner au grand jeu.

36-15 ADREAM 1,29 F./mn

Le rendez-vous des Amigaphiles.
Questions, news, astuces, bal...

Ventes

Vds Pentium 90, 16 Mo de RAM, 15', CD x4, 53, 1,2 HD, HP, SB16. W95 + Utils. 7500 F. Eric au 48 87 57 30.

Vds A1200 + HD80 + Disks + Manette : 2 300 F. Tél. : 83 48 28 77. Olivier. Région Nancy.

Vds A1200 + Moniteur 1085S + 2 souris + 3 joysticks + 180 disquettes : 2 300 F. Tél. : 69 09 01 35.

Vds A4030 DD 250 Mo + Copro, 6 Mo RAM + CD Rom X 2 + nombreux logiciels : 9 500 F - LightWave 3. 5 + K7 Vidéo 2 000 F.
Tél. : 60 65 41 35.

Vds A1200 + écran 1108SS + Imp. Monochrome jet d'encre + DD 40 Mo + WB3,1 + logiciel : 2 700 F TéCl. : 88 50 93 37.

Vds carte acc 1230 turbo GVP 68030 40 Mhzt + 4 Mo GVP 1 500 F avec 2 Mo. SVP sur PCMCIA offert. Tél. : 29 08 54 94. Alain.

Vds A500 + Ext. 512 K + Moniteur 1085S + Manette 2 boutons + 50 jeux, le tout : 1 850 F. Tél. : 32 42 50 71.

URG. Vds A1200 + 4 Mo ch + overd x 2 540 Mo + Mon1084s + Imp. 8J10EX + 2 joys + Drive ext + nbrx CD et disk + abon. Dream 06/96. 500 F à DBT. Dép. 77. Tél. : 64 07 14 77.

Vds A600 + souris + Nbrx jeux + manuel + utilitaires + divers mags : 1 000 F. Tél. : 78 68 82 46.

Vds CD-32 + 10 jeux + joypad pro, le tout 1 300 F, HD 260 Mo plein de jeux, util. et autre 750 F. Tél. : 21 04 61 36.

Vds A1200 + DD 60 Mo + joy + souris + enceintes 2 x 120 w + interface midi + alim 200 w + nbrx disks, prix : 2 000 F. Tél. : 45 86 11 58.

Vds A1200 + HD220 Mo plein + cart accélératrice avec 4 Mo et horloge bilaz2 + lect. ext. + écran coul. + sojeux + mag + joys + imprimante : 4 000 F. Tél. : 93 52 96 06.

Vds A1200 + lect. ext. + 2 souris + 2 joys + jeux + Dream = 1 500 F. Tél. : 30 32 90 44. Val d'Oise.

Vds A1200 + manette + jeux : 1 800 F. TBE. Tél. : 35 87 86 54. (Dép. prox. Rouen).

Vds A1200 + 1084S + lect. ext. + impr. + DSS + 2 DD + nbrx originaux + 200 D7 = 2 500 F. Tél. : 53 71 19 43. Christophe, week-end.

Vds barrette 4 Mo 32 bits pour A2000 A4000 ou Pc = 350 F. Tél. : 32 46 12 08.

Vds CD-Rom CDU55S PCMCIA 2 Mo DD coner 80 Mo expandeur Roland U110 + carte son très très bon prix tél. : 56 74 93 33 après 18 h.

Vds A1200 - 68030 - 28 MHZ + 4 Mo + copro + imprimante + jeux : 2 800 F, Tél. : 39 93 14 25. Dép. 95.

Vds barrettes mémoire SIMMS 4 Mo 32 BITS + OVER DRIVE 420 Mo très bon état à débattre au 32 46 12 08.

Vds A1200 + HD170 Mo + 2 joy. + lect. ext. + plus de 250 disk + mags. Dép. 78, prix :3 000 F. Tél. : 30 99 75 85. Après 19 h.

Vds A1200 + DD 80 Mo + écran + Blizzard 68030 - 50 Mhz + 8 Mo + joys + 400 D7 (jeux, utils) 4000 F, Tél. : 79 83 24 77.

Vds 100 disks Amiga à150 F + port. Jeanjean Nicolas 6 Bd des Remparts, Villa Quiétude, 30170 St-Hippolyte du fort.

Vds A1200 + écran 1085S + MTEC 68030 28 Mhz + 4 Mo + copro : le tout 3 400 F. Contactez Alexis au 41 46 17 39 (repas).

Vds pour A1200 Blizzard 1220 28 Mhz + 4 Mo 500 F vends CD-32 + 2 CD-Rom + PAD + Kit Amiga 450 F contacter Sylvain au 54 39 34 41.

Vds overdrive (cause désistement) complet pour DD 3,5" IDE sur port PCMCIA : 500 F port inclus. Tél. : 34 48 01 35.

Vds A1200 + carte GUP turbo 1230 450 Mhz avec copro + 8 Mo + DD 80 Mo plein + lecteur HD 1,7 Mo moniteur 1942 + logiciels 7 000 F. Tél. : 43 46 03 19.

Vds copro 68882 plcc 33 Mhz + Oscillo 33 Mhz pour carte MI-TEC 400 F port inclus. Tél. : 35 48 01 35.

Vds A1200 + mon+ DD480 + Log. inst.+ Mtec. 42 mhz + 4 Mo + copro + CD-Rom + CD + lecteur ext. + nbrx Log. + sour. + joys + livr : 6 500 F. Tél. : 16.1. 47 24 58 47.

Vds disque dur 80 Mo 2.5 : 400 F . Disque dur 1,3 GO + câbles neuls sa garantie : 1 400 F lot 100 disks offert, Tél : (1) 47 39 66 92
de 9h à 18 h.

Vds overdrive nv 300 F CD NEC210 SCSI 450 F SIMM32 Bits 8M 400F 16 M 900 F DD40 M Seagate 250 F Tél. : Bernard 88 77 12 54.

Vds Action replay pour Amiga 1200 (notice en français) 350 F + Amos le créateur 200 F, demander Mathieu au 49 60 21 10.

Vds lect. CD-Rom 2x SCS12 + Squirrel se transforme en lecteur portable 800 F. Contacter Pierre au 72 24 78 42 après 18h. Lyon/env.

Vds A1200 HD 420 Mo lect. ext. nbreux accessoires et disks de logiciels faire offre à Paul tél. : 43 99 47 83.

URG. Vds A1200 + 4 Moh + overcd X2 540 Mo + monlo845 + Impbjjoec + 2 joys + drive ext. + nbr CD & disk + abon. Dream 05/96 500 F à dbt. Dép 77 tél. : 64 07 14 77.

Vds A500 2,04 + EXT. 2 Mo + écran + 3 joysticks + nbrx jeux, démos et utils : 2 500 F. Français tél. : (1) 34 61 88 99.

Vds clavier Pc et overdrive cdX4. Vds jeux 4 F/Disk. David au 46 30 42 32.

Vds A500 Rom 2,04 2 Mo Tiroir à glissières lect. ext. util + jeux sourts + joy livres moniteur 1803 Coul. 1 800 F Tél. 60 86 51 38.

Vds A1200 + DD 40 Mo + Mtech 030 - 28 Mhz + copro 30 Mhz + 6 Mo + 400 D7 + mags + joyst. + boîtes : 3000 F. Tél. : 27 26 67 30. Demander Cyril.

Vds imp. nb (manuel et feuilles) pour Pc/Amiga 450 F vds aussi nbx jeux Amiga originaux entre 100 et 150 F. Tél. : 46 31 06 82.

Vds A500 + écran 10845 + 2 lecteurs ext. + accessoires + nbx jeux, le tout 1 600 F à déb. Tél. : 48 54 08 76, demander Christophe Dumont.

Vds répartiteur 1 micro 2 imprnmantes 100 F lecteur externe DD extra plat 300 F, cherche contacts A1200 Tél/Fax. : 35 69 50 66.

Vds Fifa soccer 90 F et Body blows 60 F ou éch. contre Theme park ou Super skidmarks Tél. : 41 39 46 71. Demander Samuel.

Vds Amiga 1200 neuf 1 500 F, CD-32 500 F - moniteur Amiga stéréo 600 F imprimante star LC 24 - 200 : 800 F - Tél. : 75 64 77 59 Phil.

Vds CD-32 + s. port + CD Networz + 8 jeux (oscar, microcosm, bodyblow, subwar 2050, Wing commander, etc.) le tout 1 000 F.
Tél. : 49 80 42 41.

Vds nbrx jeux sur Amiga contactez Mendy Alfred 3, rue des Maçons de lumière 95800 Cergy St Christophe. Tél. : 30 38 85 89.

Vds A1200 + DD42 Mo + écran + memZ Mo + lect. ext. + joys + 400 disks : 2 500 F. Tél. Stéphane au 43 79 35 71.

Vds carte acc. A1228 + 4 Mo + Copro 28 Mhz 1 200 F port compris, cherche contact sur 1200, tél. : 38 65 54 26. Stéphane, le soir.

Vds A1200 + carte 68030à 50 Mhz + copro + 8 Mo RAM + SCSI 2 avec CD 4x et DD 850 Mo + NB Logiciels - Prix : 6 000 F à déb. Tél. : 78 97 15 99.

Vds A1200 ROM2.0 + 2HD 50 Mo + 10 Mo RAM + 4 joysticks + docs + nbrx softs et jeux : 1 500 F, Edouard au 45 76 69 89 (Dépt 94).

Vds A1200 2 lect, DD + souris, man + imprimante + futurs Dream, faire offre au 66 39 29 59.

Vds A1200 + blizz1220 + 6 mot 68882 + squirel + CD-Rom X 2 + HD420 Mo + moniteur + nbrx logs : 4 800 F à déb.

synthé korgh + sons + éditor : 4 000 F . Tél. 85 46 52 28.

Vds A1200 + minitour 200W + Discs + jx et utils originaux, prix à déb. Tél. : 69 83 21 73 (dép 93) le soir.

Vds cause changement de machine, REAL-3D-U3 neuf moitié prix 1 800 F Tél. : 32 59 57 65.

Vds lect. de disq. ext. HD ts Amiga neuf : 600 F, carte graphique Piccolo SD 64 4 Mo neuve : 2 800 F, carte PC vortex 386 avec copro et contrôleur : 2 000 F 1 barrette 4 Mo 9 bits : 650 f, 2 barrettes 8 Mo 32 bits 60ns : 950 F pièce, fléchet fixer A2320 : 600 F, hauts-parleurs amplifiés 2X80 Watts pour Amiga : 350 F, Amiga 2000 rev 6.2 avec 2 lecteurs internes W3.1 et Super-Denise : 2 000 F, pour A2000 carte accélératrice Teckmagic 68040 à 40 Mhz tne neuve super rapide (la plus rapide 040 pour A2000) version 060 testée par ANews, upgrade facile en 060 avec SCSI 2 très efficace (4,5 Mo/S. avec mon Fireball 1Go) : 5000 F, imprimante HP 510 neuve : 990 F et possible DD Fireball 1 Go SCSI 2 : 1 200 F, ts les jeux en original avec notices sortis depuis le début de l'Amiga jusqu'à ce jour demander prix. Disquettes vierges et formatées également. Tél. : 94 19 08 75 curieux s'abstenir. Monsieur Almansa.

Vds A1200 + HD 80 Mo + ext. mém. DK5 1202 1Mo 32 bit + digit. stéréo home music kit + interface midi + 2 joysticks + utilitaires originaux + nbrx jeux et DP + magazines le tout 3 000 F, demander Fabien au 64 94 65 92. (Dép. 91).

Vds A1200 + HD120Mo + écran 10845 + lect. externe + imp. couleur + env. 500 jeux et 60 util. + doc. le tout 3 900 F à déb. Tél. : 89 27 30 80.

Achat

Achète jeux utils CD DP 32 tout Amiga liste et tarifs à Limon Yves, 20 rue Hoche 29200 Brest.

Lycéen recherche CD-32, Semet accessoires, faire offre au 92 35 30 27.

Achète carte accélératrice pour A1200 avec 68030 ou + prix à déb. Tél. : 87 98 20 78.

Pour passer une petite annonce - Dream n°33
Tarif des PA

	Abonné Dream	Non abonné Dream
Insertion magazine Dream	0F	70F
Option couplée magazine PC Team	(+15F)	(+15F)
Option en gras	(+10F)	(+10F)
Total		

Envoyez votre règlement (selon les tarifs ci-dessus) par chèque à l'ordre de Posse Press/PA, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris. Seules les petites annonces rédigées sur le bon original de ce numéro et reçues avant le 5 du mois pour le mois suivant, seront publiées. La vente et l'échange de logiciels concerne uniquement les originaux. Dream se réserve le droit de refuser toute annonce portant à confusion. - Rubrique : ☐ Achat ☐ Vente ☐ Contact

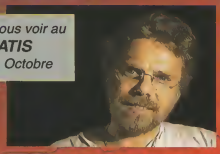
Tout l'univers du PC

Jean Marie Granger

Service téléphonique de mardi au samedi 11-19.00

www.grolier.fr/club-pro/annuaire/dgx

Venez nous voir au
SATIS
20-24 Octobre



Gert René Schmidt

DeltaGraph'X Sarl à capital de 100000 fr 4 rue des Iris 91180 Saint Germain les Arpajon

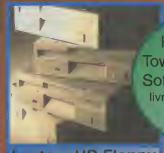
Tel/Fax +33 1 60841614 dgx@deltagraphx.grolier.fr bal Kitsou sur 3615 Amigatel

Cyberstrom 68060
5835 Fr et dispo...

TurboPrint (franç.)
450 Fr et dispo...

Scandoubler pour
A1200/4000 1165 Fr

Genlock Pluto
VHS/SVH/Hi8 3430 Fr



Lecteur HD Floppy
585 Fr et dispo....

Frais de port
Towers etc..150 F
Soft / Hard 95 F
livré par transporteur
24/48 heures

Les DeltaTowers et les PowerDesktops

	Mini	Desktop	MaxiTower
Prêt-à-bricoler	460 Fr	840 Fr	690 Fr
Prêt-à-monter	830 Fr	1380 Fr	1190 Fr
Prêt-à-booter	3990 Fr	4795 Fr	4500 Fr

Interface clavier PC: 350 Fr Interface clavier Amiga 450 Fr

Peggy Pro carte mpeg
lect./ecrit CD mpeg **3150 Fr**

EZ 135 Syquest
IDE / SCSI 999 Fr dispo.

Blizzard 1230 S4
prix sympa **1099 Fr**

IDE 1 Go 1390 Fr
IDE 1.7 Go 1628 Fr
FSCSI 2 Go 3300 Fr
FSCSI 4 Go 6700 Fr

Clarissa 3 PRO
éditeur d'anims 1520 Fr

Animage
composeur d'anims 850 Fr

Monument designer
VFranç.Titreur No1 1444 Fr

Spécialiste applications vidéographiques et Draco. Demonstration sur RV

Poweroids (1 Mo chip, 68020+)

Un jeu d'action pour un à quatre joueurs, largement inspiré d'Asteroids, mais en multitâche !

FX (Wb 3.0+, 68020+, Mui)

Mettez du son dans votre Amiga ! Fx vous permet d'assigner un son à de nombreux événements.

FindItGui (Wb 2.1+)

Ne cherchez plus vos fichiers dans les méandres de votre disque dur, FindItGui le fait pour vous.

La cinquième colonne

Dégoûtés de l'informatique, désespérés de l'Amiga, Pc-istes ruinés, cette colonne vous est adressée. Gueulards du soir, pas contents du matin, et grincheux de l'après-midi, lisez attentivement ce qui suit...

Revenons quelques années en arrière... Il fût un temps, pas si lointain, où le petit monde de la micro-informatique fourmillait de gens géniaux et bourrés de talent. A l'époque, ils eurent la bonne idée de concentrer leurs efforts sur une machine toute rutilante et abordable pour tous, j'ai nommé l'Amiga.

De ce mariage d'amour naquirent des chefs-d'oeuvre qui marqueront à jamais l'histoire de la micro. La seule évocation de jeux tels que Lemmings, la série des Pinballs d'Illusion, ou encore Humans, suffit à remémorer d'innombrables souvenirs heureux et à faire couler une larme aux plus sensibles d'entre nous... Mais attention, ne tombons pas dans le piège qui a sali l'image de la meilleure machine au monde : il n'y a pas que des jeux géniaux, il y a aussi des utilitaires géniaux ! Ces derniers font d'ailleurs toujours référence aujourd'hui. Je veux parler des Deluxepaint, des Scala ou autres Lightwave. Citez-moi une machine qui sait si bien s'en sortir dans autant de domaines, sans représenter une mini station Cray à la maison, et surtout sans transformer votre budget en une réplique miniature de celui de la Sécurité sociale...

Malheureusement, tout ceci a bien changé. Il semblerait que certains programmeurs aient trouvé la boîte magique qui permette de coupler une Sega megadrive à un Amiga, afin de repomper tous les jeux que personne n'a jamais osé sortir sur cette console. Ce qui permet du même coup de sortir les utilitaires également jamais publiés par Sony : aucun ! Arrêtez les mecs... D'accord, vous ne pourrez jamais faire un Duke 3D sur Amiga, mais eh !, c'est pas une raison pour sortir des m... sous prétexte qu'un 68020 ne va pas assez vite pour calculer 12 millions de polygones à la seconde. On peut faire de bons jeux avec "seulement" quelques sprites 2D et de bonnes couleurs bien choisies !

Bref, laissons Intel comprendre tout seul qu'un microprocesseur n'a pas besoin d'être rapide pour être productif (cf. le Mmx) et laissons les Pc-istes croire qu'il peuvent mettre un 200 Mhz dans un boîtier mini-tour sans que la chaleur dégagée ne fasse fondre leur pauvre bus, déjà inondé de données. De toute façon, il n'y a rien, vous m'entendez, rien qui ne soit optimisé pour les Pc actuels, comme des petits jeunes talenteux savent le faire sur notre bien belle machine. Il n'y a qu'à voir les démos ! Pourquoi donc nos meilleurs démomakers actuels ne se lancent-ils pas dans la réalisation de jeux ? Avec leur talent et leur expérience, ça ne devrait pas quand même être insurmontable ?

Le message est donc lancé. L'Amiga n'est peut-être plus une machine vraiment en avance sur son temps, mais de là à croire que l'on pourra nous vendre n'importe quoi sous prétexte que c'est la seule actualité, je réponds : "sus au jeux pourris sur Amiga !".

Bob Ricard

NDLR : si vous n'avez pas compris après quoi exactement notre Bob national en a, allez donc faire un tour en pages jeux, c'est édifiant.

ADIEU ESCOM, BONJOUR VISCORP

Viscorp a finalisé l'achat de l'Amiga

Le 18 juillet 1996, le contrat d'achat a finalement été signé entre l'administrateur judiciaire d'Escom, Bernhard Hembach, et le Pdg de Viscorp, William "Bill" Buck, avec l'approbation des banques et des créanciers d'Escom. Le contrat porte sur l'entièreté des stocks restants et sur les propriétés intellectuelles d'Amiga technologies. A l'heure où vous lirez ces lignes, une nouvelle société nommée Viscorp GmbH devrait être créée pour continuer à gérer la destinée de l'Amiga.

BELOTE, REBELOTE ... ET DIX DE DER ?

Un salon Amiga en novembre !

Les splendides résultats de l'Amiga show 95 ont donné des idées à certains... Au programme de ce nouveau salon, deux journées complètement folles pour nos machines de prédilection, qui vous permettront de rencontrer la plupart des intervenants des marchés français et européen. Si vous voulez renouveler votre matériel, l'améliorer ou tout simplement rencontrer d'autres fans de l'Amiga, c'est un événement à ne pas rater. Parmi les nouveautés, notons qu'un cybercafé dédié à l'Internet sur Amiga devrait ouvrir ses portes pendant la durée du salon. Les dates définitives et l'emplacement de ce salon devraient nous parvenir quand vous lirez ces lignes, nous vous les communiquerons donc dans notre prochain numéro.

MANETTE À CLAQUE

Les premières manettes à retour d'effets

Ch products, une société américaine bien connue pour ses manettes, est en train de mettre la dernière touche à des manettes à retour d'effets. Principal avantage de ce système, vous ressentez dans les mains ce que vous voyez à l'écran ou ce que vous entendez. Ainsi, le doux ronronnement d'un moteur de P51-Mustang fera vibrer votre manette de plaisir, tandis que le "tacatac" de la mitrailleuse la fera gigoter dans tous les sens. Autre possibilité, vous sentirez votre volant résister de plus en plus dans les virages (comme dans une vraie voiture), ou carrément vous échapper des mains si vous prenez les bordures... Tout est programmable (mais ce ne sera pas à vous de la programmer, rassurez-vous), des effets de résistance aux effets de recul en passant par les vibrations et autres rebonds. Ça risque d'être un peu cher, mais il y a fort à parier que dès que vous aurez essayer un des Force F/X, vous ne pourrez plus vous en passer...

Les manettes, le retour.

CD-Rom sur coupon

Pour une rentrée grisonnante, un bon rayon de soleil avec notre Cd sur coupon. Des millions de niveaux pour Worms, des dizaines de drivers souris et scanners, des centaines de démos... Avec un super bonus : des images de la série culte "Aux frontières du réel". A vous le beau Workbench avec la Scully en fond, ou Mulder, c'est comme vous voulez...

Tiroir Bbank

Blitz bank version 2.15 shareware, le fameux gestionnaire de budget personnel, vous est proposé ce mois ci. Ce petit vous permettra de remettre à plat votre comptabilité, après un été fou, fou, fou !

Tiroir Demos

Dream vous propose ni plus ni moins 6 archives regroupant des dizaines de démos pour repousser toujours plus loin les limites de votre Amiga.

Tiroir Disque

Encore des tonnes d'utilitaires pour votre disque dur assoiffé d'octets... Ce tiroir comprend notamment le dernier gestionnaire de CD-Rom *AmiCDFS 2*.

Tiroir Ecran

Pour en voir de toutes les couleurs et dans toutes les résolutions, ce tiroir est fait pour vous.

Tiroir Internet

Vous rêver de créer le meilleur site Internet français sur l'Amiga ? Faites-vous prêter *WebMaker*...

Tiroir Scanners

Vous ragez de ne pouvoir digitaliser le charmant minois d'Eliane (votre fiancée), car votre scanner tout neuf refuse obstinément de tourner sur votre Amiga ? Diantre, foncez donc dans ce répertoire, vous trouverez probablement votre bonheur.

Tiroir Souris

Pour utiliser les toutes dernières innovations en matière de souris (trois boutons, café, thé, chocolat...), après avoir investi dans l'éternel compagnon de l'informaticien solitaire, ruez-vous sur ce tiroir pour pourvoir utiliser dignement cet ustensile difficilement domptable.

Tiroir Worms

Quelle joie de pouvoir exploser à souhait ces petits vers de terre... Dans ce jeu génial de Team 17, utilisez de nombreuses armes et défoulez-vous entre copains. Si vous êtes las des niveaux déjà nombreux, ce tiroir vous en propose des centaines de nouveaux.

Tiroir X-Files

La vie est parfois injuste... Si vous ne disposez pas d'un modem et d'un accès Internet, si vous n'habitez pas près de la Suisse, si vous ne recevez pas les chaînes anglaises ou américaines, impossible de pouvoir obtenir de nouveaux épisodes de nos deux agents du FBI... Il ne vous reste que ces quelques photos pour pleurer. A moins que

The mode d'emploi

Le CD-Rom que nous vous proposons sur coupon est celui du magazine Pc team. Il contient d'une part des programmes Pc inutilisables sur Amiga, et d'autre part des sons, des modules, des images et des animations exploitables sur Amiga (avec les logiciels appropriés). Mais surtout, il renferme un répertoire exclusivement consacré à l'Amiga !

Pour exploiter The CD sur un Amiga, quelques considérations sont à prendre en compte :

- ***Aucun fichier ni répertoire de The CD ne comporte d'icône, pas même le répertoire Amiga ; il convient donc d'utiliser la commande "Montrer/Tous les fichiers" du menu "Fenêtre" du Workbench ("Show all files" du menu "Window" pour les versions anglaises) ;***
- ***A de rares exceptions près, les programmes de The CD sont compressés, ce qui signifie qu'il faut leur rendre leur taille originale. La commande à utiliser est LHa ou DMS, suivant le type du fichier considéré.***

Pour recevoir "The CD" de Pc team n°16 :

- ***complétez le bon de commande ci-dessous de manière lisible ;***
- ***joignez un chèque ou un mandat de 25 francs pour participation aux frais de duplication et de port, à l'ordre de Posse Presse (pas d'eurochèques) ;***
- ***envoyez le tout à Dream/The CD, 21, rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris.***

Pour tout renseignement, appelez le (1) 48 87 60 11, de 10h00 à 18h00 uniquement. Attention, ne joignez pas à votre courrier la demande pour la disquette Bis, les coupons de s'envoient pas à la même adresse !

B O N D E C O M M A N D E

Oui ! Je désire recevoir le CD Team n°16. Veuillez trouver ci-joint un chèque de 25 francs à l'ordre de "Posse Press".

❑ Madame ❑ Mademoiselle ❑ Monsieur

Nom ..... Prénom ..... Adresse .....

..... Code postal ..... Ville .....

Age .....

Je possède :

❑ Amiga 500/1000/2000 ❑ Amiga 500+/600/3000 ❑ Amiga 1200/4000

❑ lecteur CD/CD-32 ❑ Pc